游戏机实用技术 2015年第18期 Tot.378 【攻略透解】超级机器人大战BX・众往归所【特别企划】二战硝烟再燃——列数游戏中还原的经典战役

Tot.378

噬神者专页芬里尔情报部与潜龙谍影专页谍情观察室联手登场

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特快专递

淹没之城

动物之森 欢乐家装设计师

特别企划

残暑见舞

动漫推介

这个夏天你错过了什么

暑期后电影指南

二战硝烟再燃

列数游戏中还原的经典战役

前线狙击

怪物猎人X

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

传颂之物 虚伪的假面

毛线小精灵

口袋妖怪 超不可思议的迷宫

奇迹少女祭

读游戏

一场平凡而又特殊的战争

这是我的战争 的剧情故事

攻略透解

众往归所

全收集详解+剧情概括+奖杯详解

超级机器人大战BX

系统详解+全关卡详细攻略

2015.9B 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600 18>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 最上游 游戏中的十大二战热门题材 | UCG 2015 科隆游戏展纪行

UCG 2015科隆游戏展现场实录试玩实录

光环5 守护者 | 正当防卫3 | 除暴战警3 | 周五八点档 游戏好时光 大话SNK

赠 Gamehalo高清光盘+ 疯狂麦克思 精美游戏海报


QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林



www.vgtime.com/mgs
METAL GEAR SOLID
始·终
游戏作品
有始：有终才是伟大的传奇！
游戏时光重量级专题『《潜龙谍影》始·终』
即刻访问 www.vgtime.com/mgs 重温传奇！带你回到系列原点，从一切开始之前，到全部结束之后！
哲学家 | 引领者 | 曼哈顿计划 | 眼镜蛇部队 | 贞洁行动 | 三重间谍帕兹魔童计划 |《自私的基因》发表
桑给巴尔岛事件 | 世外天堂建立 | Solid Snake 影子摩西岛
扫描二维码



扫描二维码
观看精彩视频
live! 首秀舞技聊游戏！
武人叔作客
周五8点档
游戏好时光
直播
LIVE
UCG视频 X VGTIME
WWW.VGTIME.COM 游戏时光
斗鱼直播间



TV GAME半月刊

2015.9B

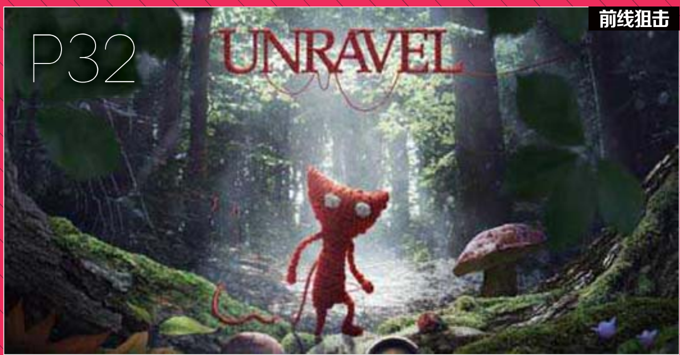
总第378期

COVER STAFF

封面用图：毛线小精灵

封面设计：anubis

©2015 EA International



毛线小精灵





动物之森 欢乐家装设计师



二战硝烟再燃

列数游戏中还原的经典战役

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 新闻情报站
5 热点追踪
10 编辑视点
12 排行榜
14 国行天下
16 芬里尔情报部
18 谍影观察室
20 黄金眼

前线狙击

21 口袋妖怪 超不可思议的迷宫
24 怪物猎人X
28 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
32 毛线小精灵
34 传颂之物 虚伪的假面
36 奇迹少女祭

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

40 超级机器人大战BX
57 众往归所

特快专递

64 动物之森 欢乐家装设计师
67 淹没之城

68 软硬兼施SP
70 Xbox Style
72 PS CLUB
74 N+应援团

游戏文化 GAMES CULTURE

75 多边共享
78 游运汇
80 跨界星探
82 银河新闻广播
84 自由谈

特别企划

88 二战硝烟再燃——列数游戏中还原的经典战役
96 这个夏天你错过了什么——暑期后电影指南
100 残暑见舞 动漫推介
103 读游戏

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发表

www.VGTime.com 游戏时光 VGTime

UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯 健 马晓帆 衣山川 江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年9月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

08.20 2015口袋妖怪锦标赛于美国波士顿开幕

08.24 日本著名游戏导演小岛秀夫生日

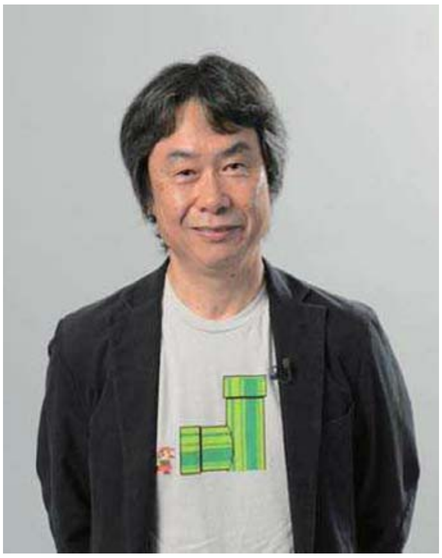
08.29 PAX PRIME 2015于美国西雅图开幕

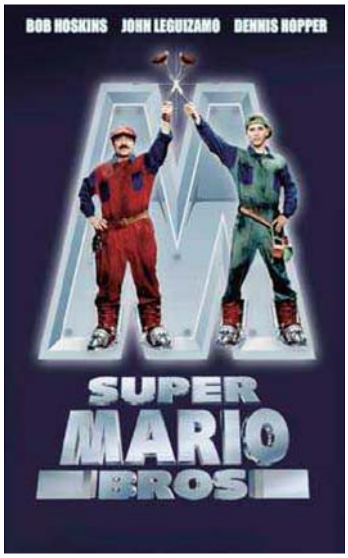


TOPIC

任天堂将进军电影业

近日在接受《财富》的采访时，著名游戏制作人宫本茂披露，尽管在过去有很多进入电影行业的机会摆在公司面前，任天堂之前都不那么乐意这么做，但是现在，任天堂对进军电影业显然已经有了一个不一样的看法。





“这么多年以来，许多人跟我们说’为什么我们不一起做一个电影呢？或者我们做一个电影，你们做一个游戏，然后我们同时发行吧’”宫本茂说道，“我一直都觉得游戏是一个交互的媒介，而电影则是一个被动的媒介，两者截然不同。”宫本茂认为随着任天堂在不断扩大其在娱乐界的领域，他们应该看得更广，并越来越多地考虑电影应该如何地适用于他们。

值得一提的是，这并不是任天堂第一次进军电影业。在上世纪90年代的时候，曾经有过《超级马里奥兄弟》的相关电影，但无论是还原度还是电影素质本身都略显不足。

EVENT

《潜龙谍影V 幻痛》获一致好评！中文版12月发售

虽然离发售还有几天（截至截稿期前），但世界各大游戏媒体们显然已经按捺不住，《潜龙谍影V幻痛》的评测和评分纷纷提前出炉。首先发布评测的是一家来自法国的游戏媒体，评测里赞美之词溢于言表，评分方面也打出了满分的高分。接下来IGN和GAMESPOT都纷纷给出了满分的评价，从评测可以看出，作为小岛秀夫也可能是系列最后一作《潜龙谍影V幻痛》无论游戏性还是剧情都素质颇高，各大媒体基本都对其游戏性打出了很高的评价。丰富而自由的玩法能充分激发玩家的想象力，并能从中获得乐趣。如果非要说本作有什么遗憾以及不足的话，那就是所有媒体基本都表示：本作剧情有点看不懂……

另一个令国内玩家兴奋无比的消息就是：《潜龙谍影V幻痛》中文版的发售日终于确定了！在8月26日，Konami正式确定了《潜龙谍影V幻痛》的繁体中文版将会在2015年12月推出，并同时公布了游戏的首批截图。作为系列上第一部中文化作品，国内玩家对此的期待度之高可想而知。值得一提的是，本次繁体中文版的汉化工作由SCEJA亚洲中文化中心支援，所以繁体中文版将会是PS4平台的独占。







EVENT

索尼TGS展前发布会及巴黎游戏周发布会时间确定


■香草社游戏《龙之皇冠》。



2015年东京游戏展（TGS）即将于9月17日至9月20日举办，而索尼方面也于近日正式宣布将于9月15日召开TGS展前发布会。本次发布会上预计会有不少日本游戏的消息，比如香草社（Vanillaware）的新作以及传闻已久的《重力异想世界》续作等相关作品。

而随着近几年中文游戏市场的崛起，每年的TGS展前发布会，索尼都会公布大量针对亚洲市场的PS4、PS3和PSV游戏，很多日本游戏也会选择在TGS之前公布繁体中文版，所以对于各位国内玩家，特别是日式游戏爱好者，这次的发布会无疑非常值得期待。

而TGS过后的10月，索尼将会参加巴黎游戏周。由于和之前的E3隔得太近，在不久前的德国科隆游戏展，索尼并没有自己的新闻发布会。但是索尼已经确定了将会在10月28日的巴黎游戏周上举办自己的发布会，届时会有关于今年假期多款大作的新情报。同时还会公布多款新作，其中包括曾经开发过《暴雨》和《超凡双生》的Quantic Dream的最新作。

EVENT

进军好麦坞！《GTA V》编辑器9月登陆主机

要说PC版《横行霸道V》和主机版的最大区别是什么，那就是编辑器了。得益于编辑器的强大功能，玩家可以过一把导演的瘾，在洛圣都里谱写一个属于自己的故事，而现在这个编辑器终于要登录主机了。Rockstar宣布，《横行霸道V》的视频编辑器将在9月份登陆PS4和Xbox One平台。

这个编辑器并不是单纯地从PC端上照搬，而是增加了更多新功能。比如新增音乐与音效库，扩展版的“导演模式”，玩家们能通过这个模式更容易地制作出自己的电影短片，一些新的字体与其他小小改进等等。





▲这个编辑器虽然推出时间不算长，但已经出现了很多创意十足的影片。

EVENT

Capcom出展信息公布！全附带试玩

Capcom公布了东京电玩展（TGS）2015的出展信息，《街头霸王V》与《怪物猎人X》等深受玩家关注的大作悉数出展，并且所有游戏都提供试玩。从公布的游戏名单可以看出，除了《街头霸王V》与《怪物猎人X》之外，另外一些游戏，诸如《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村DX》、《怪物猎人物语》以及《生化危机0高清重制版》都会展出。

上述游戏中最受玩家瞩目的大概会是《怪物猎人物语》，这个挂着《怪物猎人》头衔的角色扮演游戏从公布开始就备受关注，却没有公布太多相关信息。时隔多时却突然可以试玩了，想必也会有更多的新信息公布，关注本作的玩家可以期待一下今年的TGS了。





新闻短波

INFO

美两持枪少年于口袋妖怪世界锦标赛会场被捕

8月20日，口袋妖怪世界锦标赛于波士顿举行，作为口袋妖怪游戏爱好者一年一度的狂欢节，来自世界各地的训练家都会和他们的口袋妖怪一起在锦标赛上一显身手。然而林子大了，什么鸟都有。其中的两位参赛者：Kevin Norton和James Stumbo却试图持枪大闹会场，所幸的是在他们进入会场前就被保安和警方阻止并在他们身上搜到枪械和子弹，动机暂时未明。2015年度的口袋妖怪锦标赛暂定在当地时间8月31日凌晨结束。



如龙之父新作TGS公布

“《如龙》系列”之父名越稔洋在最近的一次节目中表示，因为东京游戏展（TGS），他最近非常紧张繁忙。虽然具体情况当下还不能告诉大家，但是，他会在TGS上发表新作。名越稔洋一直以他那黑道般的外表打扮以及行事风格著称，但是游戏风格确实各种各样。除了执导“《如龙》系列”外，还负责过《超级猴子球》这样的游戏。所以这个新作到底会是个什么样还真猜不透，只能拭目以待了。



《生化危机2》粉丝重制版停止开发

虽然Capcom刚刚才公布了《生化危机2》的重制版制作，但其实在此之前就已经由民间爱好者在着手重制了。外国一个叫“InvaderGames”的开发小组早早就已经在进行着其重制版的制作，并获得了不少玩家的关注，不过这个“民间重制版”已经被Capcom叫停了。据开发小组的话说，Capcom跟他们取得了联系并要求他们停止开发工作，态度相当友好，并邀请他们参与到《生化危机2》的重制版开发当中。



进击最前线

空之舟Q

エアシップQ

机种：PS4/PSV　　类型：动作冒险
发行商：Cygames　　发售日期：2015年11月19日

猫耳姐姐孤身寻找弟弟

日本游戏公司Cygames于近日公布了PS4/PSV游戏《空之舟Q（エアシップQ）》，发售日为11月19日，价格目前未定。要说本作给人的第一印象，就不得不说制作组的豪情壮语：日本国内首个原创沙盒游戏。正如他们所说的那样，本作是一款沙盒游戏，女主人公因为魔女而被变成了一只猫的样子，弟弟也下落不明。为了寻找失散的弟弟，夺回自己的原貌，她自制名为“空之舟”的道具，踏上了寻找魔女的旅程。在冒险的途中，玩家还可以收集素材创造道具，甚至改变场景的地形。



召唤之夜6 失落的境界

サモンナイト6 失われた境界たち

机种：PS4/PSV　　类型：角色扮演
发行商：BNEI　　发售日期：2016年春季

15周年纪念最新作



《召唤之夜》系列”的官方网站在近日更新突然出现一个“召唤之夜15周年纪念”的LOGO，并写着“COMING SOON…”，让人不禁觉得系列新作将要公布。果不其然，系列最新作《召唤之夜6 失落的境界》不久后就确定将于2016春发售。从首批情报来看，本作的两个主人公分别来自不同的世界，并有着不同的召唤兽。正如副标题“失落的境界”所说的一样，本作的剧情将以两个异世界因境界线的异变而产生融合，来自两个世界的主人公也将会因此而产生交集，并一同和自己的召唤兽一起展开冒险。

Hob

Hob

机种：PS4/XOne　　类型：动作冒险
发行商：Runic Games　　发售日期：发售日未定

自然与人工智能的碰撞

PC游戏系列《火炬之光》的开发商Runic Games最近公布了他们的新作《Hob》。和他们的成名作《火炬之光》完全不同，这个游戏并不是一个动作角色扮演游戏，而是一个动作冒险游戏。也不知道是谁开的头，和现今其他很多风格独特的游戏一样，本作将不存在台词或者





▲“Hob”一词大概指的就是这位红衣机器人了。

文本，所有的叙事都会在玩家探索世界，和场景互动的途中呈现给玩家。玩家需要扮演独眼机器人Hob在大自然中冒险。“多层次的精巧谜题”以及“突出的视觉效果”将会是本作的两大特点。



热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

再造劳拉 数字化的血肉之躯

《古墓丽影 崛起》的全新技术 将打造出游戏史上最逼真的女性主角

劳拉之魂

Camilla Luddington能够用7种不同的方式皱眉。作为一名老牌演员，她的每一种皱眉都有一些细微的区别，传递出不同的情绪：蔑视、疑惑、脆弱、恐惧……

她正在洛杉矶的一个表情捕捉摄影棚里表演，她正是《古墓丽影 崛起》中劳拉的扮演者。2013年的新版《古墓丽影》能够大获成功，离不开她的精湛演绎。新版劳拉的形象与声音都是根据Camilla制作的。

几天后，在洛杉矶摄影棚以北500多公里的地方，水晶动力工作室里，高级技术美术师Jon Robins趴在显示器前仔细研究Camilla的短片。他关注的是光线如何在Camilla的前额反弹，每一次皱眉时眼球的移动有哪些细微的不同，微笑时面部肌肉纹理的变化，颧骨的角度等等。他将这些图片导入劳拉的面部引擎模型，构成其面部的网格由上千个数据点组成。

Robins对融合变形（BlendShape）进行调整，以调节劳拉的细微表情，每一个表情细节都是为游戏中的特定时刻准备的，或是对话时的情感表达，或是危险时的自然反应。Robins的工作就是让劳拉显得更像真人。她既有强悍的一面，又有柔弱的一面。在视觉上与情感上，都要让劳拉不再是一堆多边形和贴图的组合，而是全方位贴近真人。

Robins坐在椅子上，对屏幕上劳拉的一颦一笑察言观色，他皱起了眉头。感觉有哪些地方不大对劲。

很快他就发现了问题所在。屏幕中是一个看起来十分真实的女人，但那不是劳拉。他正在看的是一个演员，是Camilla Luddington。

劳拉的特质消失了。

完美细节

《古墓丽影 崛起》是劳拉第一次真正意义上登陆次世代主机。微软花了不少资源取得了Xbox One版本一年独占权，目的无非是对抗索尼的《未知海域》系列”。水晶动力与微软这次将宣传重点完全放在劳拉身上，在各种宣传材料中都突出强调劳拉的逼真程度。

“创造一个逼真的人类，是开发游戏过程中最难的地方。”高级角色美术Kam Yu说。“技术的进步让我们有实现的可能，但仍然需要很多的技巧才能做到。要做出一个真实可信的角色，需要有很好的人设图，有准确的建模、渲染、动作、表演。每一项都不可或缺。”

人类能够一眼识别假人，也许一时间说不出问题出在哪里，但任何细节的不真实都会让人马上感到不对劲。

“《古墓丽影》系列”的成功就是劳拉的成功，这两个名字之间早已划上了等号。要让《古墓丽影》品牌更上一层楼，首先要实现劳拉本身的进化。《古墓丽影 崛起》要打造一个有血有肉的劳拉，前作中她已经有很好的表现，而在续作中，开发组将利用新一代主机的性能，让玩家觉得自己在控制一个真人。而这就需要消除任何能让人感到不自然的地方。

本作中劳拉的身体细节逼真到令人发指的地步。在极度严寒的环境下，劳拉的皮肤会出现一块块的红斑。眼珠反射的光线也非常自然。前作在高配PC上运行时可以开启的“海飞丝”发丝效果，在本作中进一步强化。在《未知海域》系列”中人物露牙时会有令人惊悚的高光，而在本作中也不会有这些明显的画面瑕疵。

在劳拉攀爬时，可以看到背部肌肉的鼓起连接，衣服的褶皱和褶痕会与身体形状的变化相匹配。这不仅仅是一些公关宣传用语，这些细节的积累，使得画面中的劳拉显得无比真实。可以看出开发人员在背后付出了多大的努力。

水晶动力工作室的美术师们首先从扫描开始，然后他们使用自己的美术技巧，以及一种叫做“形态学”的面部技术进行调整。据Kam Yu介绍，首先是将扫描出来的素材进行拼接整合，然后在此基础上添加完善。需要特定形状时，会加入以姿势为基础的变形器。人物建模的全身各个细节都可以进行雕



▲在本作中，劳拉的头发不仅更加丝丝分明，动作也更真实，由123个“母”束头发控制着3万个“子”束头发，让玩家能够感觉到每一根发丝的飘动。

> “《古墓丽影》系列”的成功就是劳拉的成功，这两个名字之间早已划上了等号。要让《古墓丽影》品牌更上一层楼，首先要实现劳拉本身的进化。

刻，包括膝盖、肩膀、手肘、腕关节等等。在姿势变形器之外，还有一层褶皱贴图，当关节弯曲时，会看到劳拉衣服褶皱随之发生变化。或者在手臂弯曲时，会看到劳拉肩膀肌肉纹理的变化。

Kam Yu 有过医学解剖和手术图的工作经历，在水晶动力办公室的美术部，可以看到桌子上有许多解剖模型与图片。水晶动力游戏开发总监 Brian Horton 说：“我们过去不可能在角色解剖结构上达到如此之高的准确度，硬件根本不容许。而现在很多细节都在美术师的掌控之下。”

“从技术角度来说，我们在劳拉的角色打造上花了很多的时间与精力。不仅是她的脸，还有她的身体。我们创造了一个全新的动作系统，基于由美术师刻画的形状，为面部与身体创造出更真实可信的肌肉组织。“

超越恐怖谷

在游戏中创造出更真实的角色，这是很多游戏开发者们共同努力的目标，相关的技术变化很快。有时候美术师们想要追上技术的发展，有时候他们又做得太过头了。首席技术官 Gary Snethen 说：“劳拉一度看起来与 Camilla 像得没边了。各个地方都过于真实了。我们不得不把她往回拉，让她变回一个游戏角色，恢复她的标志性长相。当她变得与真人无二时，会失去她的角色特质。”

当 Robins 发现劳拉变成了 Camilla Luddington，他和团队负责人不得不对当前版本进行重新解构，降低其逼真度。新一代主机有全新的融合变形技术，面部系统因此得以重建。

开发团队尽可能多地在扫描和视频中参考 Camilla 和其他女性的面部特征，这就要求演员尽可能多地做出能想像到的所有细微表情变化。在初期的测试中得到了很好的结果，之后又不断添加完善。但随后美术组发现劳拉变得太真实了，反而变得“不像劳拉”了，于是不得不再进行调整。

决定角色真实性最关键，也是最复杂的一点是人物的眼睛。这就是所谓的“uncanny valley（恐怖谷理论）”，即“人造人”与真人的相似度超过 95% 时，“人造人”与真人的细微差别都会让人感到刺眼甚至恐怖，就像看到一具僵尸。“恐怖谷”是当今绝大多数游戏都无法超越的，无论做得多么真实，在表情、动作等方面多少都会让人感到有些僵硬，其中眼睛又是最容易露馅的地方，很多时候让人觉得是一对玻璃球在眼眶里转动。

《古墓丽影 崛起》试图超越“恐怖谷”，游戏中劳拉不断遭遇极度危险的境地，她要表现出惊恐、苦恼或者坚毅的表情。所有资深演员都知道，秘诀就在眼睛。而要用数字化的技术手段实现这一点极为困难。

“眼睛是一个非常复杂的系统，”Snethen 说。“眼珠有折射和各种内部曲率。要让眼睛看起来真实，眼球的湿度以及其中的细微之处都要准确。周围组织的移动必须符合真实，要透过眼睛能看到人物的内心。”

在目前的 DEMO 中，劳拉的眼睛仍然无法做到完全真实，但已经比绝大多数游戏好得多。你仿佛能够感觉到眼角膜的存在，甚至透过眼角膜发现里面的虹膜。此外还有视差效果。根据劳拉与镜头之间的相对角度，其眼睛看起来也有所不同。比如由于光线的折射与散射，在不同角度看到的眼珠颜色也有所不同。眼睛的湿度也极为重要，而这取决于泪腺，这一切在本作中都得到了充分的考虑。“我们还使用了一种特殊的眼部渲染系统，可以控制高光、光的方向以及眼睛的材质。”



▲劳拉在雪地里行走不仅会留下足迹，而且你会看到足迹被大雪逐渐盖住的过程。



▲劳拉眼睛的真实度已经达到了令人惊叹的地步。

各种部位之间的连接，能在很大程度上决定动作是否会露出破绽。水晶动力在这方面花了很多时间。从眼珠与眼睑，到嘴和下巴，连接部位所产生的联动会影响到真实感。前作以及其他大部分游戏都只注意了单独部位的动作，而没有过多考虑不同部位之间的连接处。这也是很多表情和动作看起来有些吓人的原因。

玩家们可能想像不到的是，由于劳拉太年轻，也使得其表情的塑造更加困难。

大部分欧美游戏的主角是男性，而且通常是中年人，脸上有很深的皱纹和疤痕，这些其实都有利于提高真实感，并且更容易表达出痛苦的表情。而年轻的劳拉有着光滑的皮肤，在出现痛苦表情时，面部肌理的变化更细微。“我认为这就是做这种年龄层的女主角最困难的地方。他们的脸天生更光滑，不像男性那样沧桑。同样的表情，需要更细微的褶皱。”



情感冲击

在《古墓丽影 崛起》中讲述的是劳拉实现其作为冒险家与探索者的宿命。这次她已经有一定的经验，无论是攀爬跳跃还是解谜战斗，都显得比较娴熟。本作不仅要展示劳拉的智慧，也要展示她的力量。

本作的制造系统更加强大，劳拉的弓与箭都可以用搜集到的素材来创造，“可以创造弹药”这一点，对于游戏性将产生很大的实质性影响。很多原材料是通过捕猎动物获得。很多玩家都反应前作虽然也可以捕猎，但是对实际游戏的影响很小。根据玩家反馈改变的系统还有 QTE，本作的 QTE 数量会大大减少，劳拉将更多地依赖自己的常规动作技能。本作的古墓以及各种场景将会更大，还有很多系列常见的水底解谜。可以说本作的革命性的全方面的。

Jon Robins 的工作是将 Camilla Luddington 的表演从摄影棚带到游戏的各种场景里。他是一个技术人员，但他做的更像是戏剧导演。他所需要的不止是技术知识，更多的是对人类动作意图的把握。这一切都是为了让本作有更强的情感冲击力。

“我们要让劳拉显得更人性化，更能产生共鸣。”品牌总监 Rich Briggs 说。“她不是坦克也不是刺客。危险无处不在。你会为她能否度过难关而着急，这就是我们所需要的人性化层面。”

MGS5 首款百亿日元级巨作的心酸幕后

《日经》爆料KONAMI将员工当成囚徒对待

小岛组已更名为第8开发部

自从小岛秀夫离职传闻出现以来，KONAMI 就陷入了舆论漩涡。对于媒体与玩家的各种指责，KONAMI 似乎并不在意，其在多种场合均表现出强硬姿态。KONAMI 似乎完全有理由坚持其当前战略。根据 8 月 5 日发布的财报，第一财季其销售收入同比增长 6.6%，达到 486 亿日元，营业利润更是大涨 113.5%，达到 32 亿日元。KONAMI 已经连续多个季度实现盈利的大幅增长。

然而这些财报数据受益的只是 KONAMI 的股东，KONAMI 的员工们正不断曝光公司在管理上的种种恶行。

近日据《日本经济新闻》报道，很多 KONAMI 游戏部门的员工透露他们被当成囚犯一样对待，丝毫不尊重个人的自主权以及所做出的成绩。

2010 年，KONAMI 推出的手机游戏《Dragon Collection》大获成功，这款低投资的游戏获得了巨大的利润回报。之后，KONAMI 高层决定将游戏业务的重点从高成本的核心向游戏转移到利润丰厚的手游。



《日经》报道中透露的一个重要信息是——《潜龙谍影 V》的开发成本超过了 100 亿日元，是已知日本游戏开发成本中最高的一款，超过了《莎木》、《MGS4》和《生化危机 6》。该作的高昂成本是小岛秀夫离职的重要原因。在他离去后，Kojima Productions 更名为“第 8 开发部”。这个曾经的 KONAMI 最强开发部门，目前成为 KONAMI 的重点监控对象，该部门的电脑都无法上网，只能收发内部邮件。

游戏公司出于保护商业机密的理由，禁止开发人员上网本来也不是什么新鲜事。但 KONAMI 却将其员工当成囚犯般对待，即使是午餐休息时间，都要通过计时卡来监控其行踪，如果午休时间外出太久，就被会记录并且在公司内部通报批评。

在 KONAMI 公司内部到处都安装了摄像头，即使是走廊等没有保密需要的区域都有大量摄像头，其作用并非防盗，而是用于监视员工们的一举一动。

KONAMI 的大部分员工没有自己的永久公司邮箱地址，只有那些需要对外交流的人员才有，比如销售和公关人员。其他员工的邮件交流使用的是随机分配的邮箱地址，该地址会每隔几个月变更一次。这些邮箱地址通常是几个字母后面跟着一串数字。其实这个传统在 KONAMI 已经有好几年，过去曾有 KONAMI 员工透露，之所以这么做是为了防止猎头公司或者其他对手通过姓名猜出挖角对象的邮箱地址。但这么做其实根本没有必要，猎头想要挖人自然有办法搞到联系方式，而员工们想要跳槽也可以自己投简历。这么做的后果是 KONAMI 内部员工们自己在邮件交流时变得更麻烦，因为过一段时间联络人的邮箱就换了。

如果说以上的种种行为只是为了提高保密性，最多给员工造成一些不便，还不至于真正伤害到员工的利益。那么下面提到的行为则是真正让人感到心寒。据称，KONAMI 会将一些认为不再那么有用的员工“弃之如敝履”，把他们转去当保安，或者 KONAMI 健身中心的清洁员，又或者柏青哥生产工厂的工人。曾遭到 KONAMI 这种侮辱性转职处理的不止是基层开发人员，甚至还包括一些制作人。2013 年《朝日新闻》曾采访了 KONAMI 某前员工，他是一个四十多岁的制作人，曾开发了多款重要作品，2010 年他被上级通知前往公司的“职业发展中心”，然后人力资源总监让他调去柏青哥生产工厂。结果他就在工厂里干了几个月，每天负责拆卸退库的破旧柏青哥机器。这段经历导致他患上了严重的抑郁症，并致使身体条件每况愈下。后来他在家休息了一年才逐渐恢复。复原后重新找工作时，因为有两年的职业生涯空白期，导致其求职屡屡被拒。

有些员工不堪 KONAMI 对待犯

> 因为 KONAMI 正在加大对手游的投入，所以手游开发人员应该是在增加，而正在大幅降低投入的家用机游戏部门就成了“敝履”。有多年家用机游戏开发经验的开发者，不一定熟悉手游的开发环境，也不一定有手游的游戏策划思维。那些无法被手游部门接收的开发者，就成为了冗员。

人般的公司氛围而决定离职，却发现离职后竟然继续遭到监控。某前员工透露，他在自己的 Facebook 上宣布已经离开 KONAMI 并找到新工作之后，他的 Facebook 账号就被监控了，只要是在他的这条信息点赞的现役 KONAMI 员工，都遭到了调岗处理。

这些报道中均未提及受到严肃处理的员工是手游部门还是家用机游戏部门，不过从 KONAMI 的转型方向来看，应该是家用机游戏开发者们遭到了清洗。因为 KONAMI 正在加大对手游的投入，所以手游开发人员应该是在增加，而正在大幅降低投入的家用机游戏部门就成了“敝履”。有多年家用机游戏开发经验的开发者，不一定熟悉手游的开发环境，也不一定有手游的游戏策划思维。那些无法被手游部门接收的开发者，就成为了冗员。日本企业一般是尽可能不裁员，但是如果能让员工们自己主动辞职，那还能省下一笔可观的遣散费。创造令人无法忍受的工作环境，侮辱性调岗，这些做法或许就是为了让家用机游戏开发者们主动请退。

至于那些对 KONAMI 财报做出重大贡献的手游开发部门，他们目前所受的待遇如何不得而知，想必至少会好很多。日本手游市场规模在持续膨胀，整体产值仍稳居世界第一，高于中国和美国。大批新手游公司涌现，传统游戏厂商也在不断加大对手游的投入。这意味着目前在日本游戏业界，手游人才应该还是处于紧缺状态，因此给手游开发者的待遇应该不差。

那些被 KONAMI 当成囚犯般对待的家用机游戏开发者们为何不选择跳槽？一方面是日本人“一份工作干到底”的观念比较深，另一方面是他们也许没有太多选择。整个日本都在大幅收缩家用机游戏的投入，新开项目少的可怜，家用机开发人员处于严重过剩的状态。如果无法被本公司的手游开发部门消化，很可能就会变成冗员，在其他公司也就更难找到工作。



▲这场残酷的内部清洗，在 KONAMI 的高层看来或许也只是一阵幻痛。


▲曾经辉煌的小岛组，如今却成为了 KONAMI 的累赘。

在这种情况下，一些家用机游戏开发者们选择了自救——独立游戏开始在日本悄然崛起。

虽然日本的家用机游戏市场在萎缩，日本公司都不大愿意投钱开新项目，但日本游戏业几十年的积累留下了不少世界级的遗产。一些经典的日本游戏系列及其制作人仍然有很高的全球知名度。于是出现了稻船敬二的《神威 9 号》、五十岚孝司的《血罪 暗夜仪式》、铃木裕的《莎木 Ⅲ》。这些由全球玩家出资赞助的项目，为日本坚持做家用机游戏的开发者们创造了新的机会。

PSN、Xbox LIVE、STEAM 等数字游戏发行平台为独立游戏开发者们解决了销售渠道问题，小制作的游戏也有大放异彩的可能。对日本开发者而言，更重要的是可以通过这些平台轻松进入全球市场，不必受限于日本日益狭小的家用机游戏市场。当日本的游戏大厂纷纷变成手游大厂，能够拯救家用机游戏的只有那些仍然坚持情怀的独立游戏制作人和中小团队。令人欣慰的是，从佳作不断的白金工作室，到凭借“《魂》系列”而受到全球瞩目的 FromSoftware，那些用心做高品质游戏的中小开发商，证明了家用机游戏仍然大有可为。但愿在数字游戏发行平台与众筹平台的进一步推动下，日本的家用机游戏能够出现积极的变化。

除暴战警3 背后的云端处理技术

这是一款能够实现全城彻底破坏的游戏
借助云技术实现数十倍于Xbox One极限的性能

破坏一切

站在霓虹璀璨的城市街头，看着前方的几排摩天大楼。扛着一支有无限弹药的火箭筒，你被告知眼前所有的一切都可以随便破坏，从挡在正前方的钢筋水泥，到摩天大楼的每一层楼，只要是你能看到的都能破坏……

这就是《除暴战警 3》，一款真正做到可将一切破坏殆尽的游戏。

在绝大多数所谓可以做到场景全面破坏的游戏中，通常能够破坏的只有一些较小型的物体，比如在很多 FPS 和 TPS 中能够用大火力武器炸掉的掩体，或者是某一两栋已经预设好将会坍塌的大楼，比如“《COD》系列”中偶尔会看到的炸楼场面。但迄今为止似乎还没有那款游戏能够真正允许玩家“破坏一切”。而在《除暴战警 3》中，你只要拿起火箭筒对着一个地方猛轰，就可以将所有一切轰成渣。在今年的德国科隆游戏展上，微软提供了该作的 DEMO，让试玩者体验随心所欲地炸楼、炸桥。

《除暴战警 3》网络多人模式的核心乐趣就是“破坏一切”，游戏提供给玩家的地图，就是可以彻底炸成废墟的城市。这在过去是不可能实现的，因为全面的场景破坏需要恐怖的运算能力来支持，不仅过

去的主机不可能做到，光靠 Xbox One 本身其实也不可能实现。《除暴战警 3》之所以能过做到，是因为借助了外力——这是目前只有微软开始实际应用的技术，这就是 Xbox One 的云端处理技术。

虽然 Xbox One 的理论性能低于 PS4，但是通过云端处理，却能发挥出数十倍于自身性能的实力。微软几年前刚公开 Xbox One 时就着重宣传过该技术，《泰坦天降》中也进行了实际应用，但是其云端处理的利用程度并不高，“突破硬件极限”的感觉不明显。现在《除暴战警 3》利用了一些新的手段，用云端处理创造出惊人的爆炸与破坏场面。

> 对场景的大规模破坏带来的不止是感官上的刺激，也将带来更有趣的游戏玩法。

无尽的云动力

云技术曾是业界的热门话题，不过从去年开始有点偃旗息鼓。几家云游戏公司破产的破产，被收购的被收购，这种看起来很美的技术似乎离我们还是很远。微软也不再那么热衷于讨论云技术，尽管其多款游戏都已在悄然使用。最著名的案例是《泰坦天降》，制作人曾表示该作将会把运算任务分担到云端，以实现更大的世界、更多的物理效果和更真实的 AI。但该作实际上和其他多人游戏的技术表现并没有相差太多。

既然云端分摊了 Xbox One 的运算力，玩家需要看到能突破其性能极限的游戏。XBOX 部门负责人 Phil Spencer 说：“我之所以不再提云技术，不是因为我们不做这个了，而是我知道要把东西做出来摆在玩家面前，告诉他们‘这就是云技术的意义’，让玩家看到它的质量之后再做评判。”

《除暴战警 3》就是一款能让玩家感受到云端运算威力的游戏。本作已开发多年，早在 Xbox One 的规格尚未确定之前，开发团队就在进行本作的初期研发。

本作的制作人是 David Jones，也就是“《GTA》系列”的生父，他说：“在多人模式中是 100% 可破坏的，而且是永久性的破坏。”本作的单人游戏部分场景也可以破坏，但程度远不如多人游戏。

云端处理是如何进行场景破坏运算的？ Jones 进行了简单的介绍。将游戏调成开发者模式，Jones 与几位同事在游戏世界里奔跑，周围的摩天大楼上都有各种颜色的覆层，比如某栋楼是绿色，另外一栋是紫红色。Jones 说，每种颜色都代表了负责运算该大楼的一个服务器。一个小小的 Xbox One 标出悬浮在画面左上角。另外一个特别的用户界面元素出现在 LOGO 旁边——那是一条大约一英寸长的小横条。

所有人开始在游戏世界里疯狂射击，然后到处都是爆炸，残垣瓦砾纷飞，那条小横条就像进度条一样不断伸长直到填满。Jones 表示，这代表了这台主机处理能力的消耗量，填满就代表主机性能已经用到极限了。但是随着爆炸场面的不断升级，小横条不断突破到外部空间。与此同时，下方出现了另外一条小横条，这次上面没有 Xbox One 的标志。这就代表了云端服务器自动介入，为 Xbox One 提供运算力补充。

当画面充满爆炸，整个场面已经达到不可思议的火爆程度，第二个横条也填满了，接着下面又出现了第三个横条，说明又一个服务器加入运算。如果第三个横条填满，还会出现第四条、第五条……无论画面多火爆、场景破坏程度多夸张，源源不绝加入的云端服务器都能满足需求。

这就是云端运算的威力，也是《除暴战警 3》的得以实现的根本。

云技术揭秘

《除暴战警 3》这种游戏用传统的多人游戏技术根本不可能实现。过去多人游戏的做法很直接，比如一局 8 人的组队死亡竞赛，8 台主机中有一台成为服务器，所有信息通过其进行交换，其他主机都变成客户端，由“服务器”向其提供信息，比如弹道、对方的位置、动作等。

这种服务器 / 客户端的关系非常重要，因为在混乱的战斗局面中，各主机可能会对各玩家所在的位置产生歧义，扮演服务器的主机有最终决定权，由其确定准确的位置。这种多人游戏进行方式已经稳定应用多年。在《光环 3》等多人游戏比赛中，需要同步的信息其实很少，所以传统方法非常管用。但是在《除暴战警 3》这种游戏中，所有场景的破坏都是由玩家造成的，根据玩家炮击的角度、使用的武器、弹药的不同，建筑的倒塌角度、乃至每个碎块的下落曲线都是完全不同的，而这些信息都需要在所有玩家间进行同步，这就需要海量的信息处理能力，不是普通游戏机能够搞定的。所以对于场景破坏程度较大的游戏，就需要有专门的服务器。

当场景破坏程度达到更惊人的规模，需要考虑的不止是信息同步的问题。建模的物理运算是非常吃性能的，当整座大楼在你面前崩塌，所产生的每一个碎块都要实时处理运算，还要计算这些碎块之间的互相碰撞乃至进一步碎裂——这需要有海量的运算力，即使是高配置的电脑也很难胜任。

微软的解决方案是将物理模型的运算搬到云端，由服务器来解决这些复杂的问题，同时保持所有玩家的信息同步。“我们的运算能力会不断增加，”Jones 说。“无论我们用什么办法，都将确保运算能力满足大家的需要。”

对场景的大规模破坏带来的不止是感官上的刺激，也将带来更有趣的游戏玩法。你的杀敌方式不再只是一枪爆头，你可以将桥炸塌让对方堕桥而亡，或者直接把楼炸掉压住敌人。开发商目前并未公布本作的具体游戏模式，但可以想象这种能够深度破坏场景的游戏，可以挖掘出很多有趣而又新颖的游戏模式。

Spencer 说：“有趣的不是技术，但技术可以帮助乐趣的实现。《除暴战警 3》就是这样的游戏。”

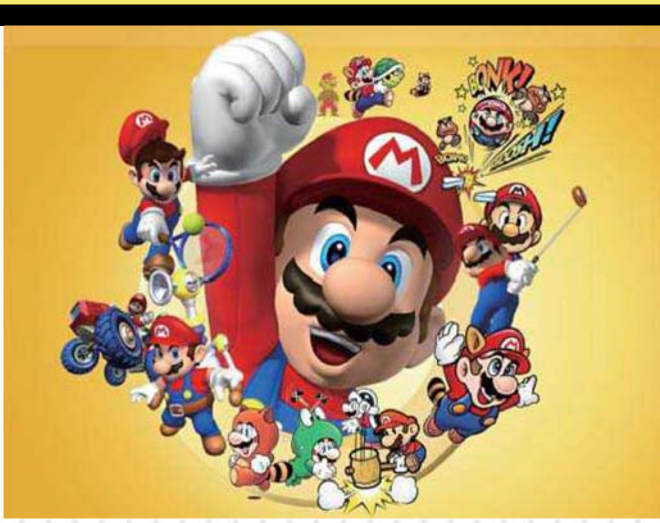


■游戏初期公布的设定图其实就已经点出了本作的主题。


■当玩家们肆意破坏时，云服务器的存在能够令游戏继续保持顺畅。


■高楼的坍塌还会产生连锁反应，摧毁附近的其他建筑。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



“作不动”的平台动作

来到编辑部以后，摊上了六、七月份这个游戏界的传统淡季，竟然一口气制作了《毛线耀西》和《猛象突击》这两款最近已经不怎么碰的平台动作类游戏的攻略。也算多年来再次回到了平台动作类游戏的怀抱，与此同时对这个游戏类型也有了不少感慨。作为早年游戏业内中流砥柱的游戏类型，平台动作游戏在业界的发展浪潮中慢慢成为了小众。对比其他类型游戏的丰富内容，平台动作游戏现如今确实显得枯燥乏味，剧情、系统和玩法等各方面都十分羸弱。随着玩家对此类游戏的热情逐渐消失，除了任天堂的作品之外，游戏业内几乎再无人敢进行大规模的平台动作游戏开发，此类型的游戏的产品线也开始向小品级游戏所转移。可是如今平台动作游戏的王者任天堂，恰恰也是平台动作游戏衰落的最大佐证。他们旗下如马里奥这般神坛级别的游戏明星，在很久以前就被任天堂调教出了十八般武艺开始频频登录其他游戏种类，原本只是一个平凡水管工的马里奥大叔，甚至在后来还学会了打网球开赛车。虽然这可以解释为深度开发游戏系列价值，但是这不也证明了就连最具销量保障的平台动作作品牌也早已在寻求更宽广的发展道路。

对比《毛线耀西》和《猛象突击》以及其他比较出色的平台动作游戏，我们都可以看出，其实游戏制作人还是一直尝试着在对此类游戏做出改变。游戏玩法的精髓从最早期要求精确的跳跃以及对关卡的熟悉，到后来为了慢慢符合玩家的更多要求，平台动作游戏也开始增加收集要素，一些作品中也对主角和敌人的能力进行了加强。可即便如此平台动作还是走到了瓶颈，倒不是说制作人拿不出更好的创意来做游戏，而是增加了更多的游戏要素之后，回过头却发现原本的平台动作游戏已经不再是平台动作游戏的样子了。当这些作品拥有了更加丰富的系统，主角获得了更多的技能，玩法和内容也做出了更多的变化后，游戏已经变成了一款动作游戏。就好像本来只是在锅里煮了些可口的青菜，可是当锅里面被不断的加入精美的食材后，这锅里的就不再是青菜了，它可能已经变成了一道佛跳墙。

不过前面也说过，虽然有着诸多限制，好在平台动作类游戏还是在一直寻求着改变。与过去的那些平台类游戏相比，如今的同类游戏不仅画面随机能的进步得了到巨大提升，美术风格上也有了不少大胆的尝试。很多独立游戏或小型工作室，会通过制作这种投资成本较低的游戏来锻炼学习，如果作品恰好具有一定品质的话他们也会得到更多的收益。平台动作游戏虽然确实退居了二线，可是此时的他就如同脱离了业界斗争的老前辈一般，不管对玩家还是业内人士，没有了锋芒却多了份亲和，可是如果有朝一日又论起那些江湖往事，却从不曾会有人忘记他的赫赫威名。

[文：胖小笛儿]

> “可即便如此平台动作还是走到了瓶颈，倒不是说制作人拿不出更好的创意来做游戏，而是增加了更多的游戏要素之后，回过头却发现原本的平台动作游戏已经不再是平台动作游戏的样子了。”

Windows 10，是祸是福?

对于许多厂商来说，一统天下是个只能隐藏在心中的愿望，像微软这种在台式机 PC 作为主流的时代一度算是达成过类似目标的商家毕竟是少数，而这胜利的果实是如此地诱人，无怪乎近年微软一再试图重现当年的辉煌。作为微软实现这一目标的硬件设备之一，XOne 一度被绑上了一个更具野心的目标：统治客厅，最后却成为了微软重温旧梦的牺牲品，换来了在次世代最初期的一个不太理想的开局。

熬过了一个被对手逐渐甩开的 2014 年，今年 XOne 终于又等来了一段好时光，PS4 硬件销售良好但是独占作品相对欠奉的局面在下半年表现得颇为明显，必须靠着《使命召唤 黑色行动Ⅲ》和《宿命 掠夺者之王》等第三方作品来充实自己在 E3 和科隆展的展出阵容，而反观 XOne 则有《战争机器 终极版》、《光环 5 守护者》、《古墓丽影 崛起》和《神鬼寓言 传奇》等大作连环登场，可谓是在年末商战一口气扩大战果的好局面。

然而在这两次展会当中，微软举行发布会之前，我都在暗暗担心一件事情：Windows 10 不会突然蹦出来坏好事吧?

这担心就正如当年微软 2013 年发布会上的境况，总体来说内容算是不错的发布会，却被大量核心玩家毫不关心的电视娱乐内容给打得支离破碎，大部分人想起来发布会，就只有一个个高管满口的“TV、TV、TV……”，要是今年哪个微软高层脑抽，又来让一群高管满口“Win10、Win10、Win10……”，那就算是把今年微软的好形势拿去喂狗了。

还好菲尔・斯宾塞是个务实的领导者，无论是 E3 发布会还是科隆发布会都紧扣去年就稳稳抓住的游戏主题，独占作品一个接一个，Win10 除了偶然提提能够让 XOne 把画面串流到 PC 和 Surface 上，就没有任何影子了，总算是令人松了一口气。

坦白说，我个人倒是完全不反对微软在 Win10 上的尝试，但是 PC 系统的发展策略对于主机玩家来说终究是“圈外事”，哪怕大家天天都在用电脑，但是在关于一台主机的发布会上看到和其没有真正意义上密切关系的电脑系统消息，毕竟会让人觉得主题走偏。而且虽然我不反对微软的策略，却总是觉得，XOne 独占游戏要说有什么缺点，就是部分作品会有 PC 版，虽说两个都是微软的摊子，彼此都照顾一下看似没什么问题，但一款独占作品要是做不到只能在一个平台上才能玩到，那么其作为独占作品产生的商业意义就被严重削弱了。

随着今年 Win10 发售，并陆续把众多低版本 Windows 升级为 Win10，能够享受到微软这套最新系统软件的玩家将会越来越多，但是这套系统目前只有一个串流功能算是和 XOne 关系比较密切。XOne 又要如何从这个试图大同化的系统升级大潮中得到新的助益，则仍然有待观察，或许等到秋更推出时，XOne 的系统UI大改版和功能进化会让我们有机会一窥究竟吧。

[文：稀饭]



> “这担心就正如当年微软2013年发布会上的境况，总体来说内容算是不错的发布会，却被大量核心玩家毫不关心的电视娱乐内容给打得支离破碎，大部分人想起来发布会，就只有一个个高管满口的“TV、TV、TV……”，要是今年哪个微软高层脑抽，又来让一群高管满口“Win10、Win10、Win10……”，那就算是把今年微软的好形势拿去喂狗了。”

“不好玩”的游戏



八月可以称得算是游戏界的“淡季”之一，但就是在这么一个淡季，有三个“奇怪”的游戏发售了。首先是由英国独立游戏开发工作室 The Chinese Room 开发制作完成的《众往归所》(Everybody's Gone to the Rapture) 发售了。这个风格独特的游戏从公布到发售一直吸引着玩家的眼球（虽然大部分目光是来自于各大游戏媒体就是了），那意义不明的官网和宣传片使得围观群众们一直搞不清到底这葫芦里卖的是什么药。不过即便如此，这游戏在发售后立即就获得了来自媒体和“部分”玩家的一致好评。唯美的画面和音乐成为了本作的亮点之一，剧情虽然不能说是能令所有人满意，但其叙事手段却值得称道，整个游戏就像是一本有趣的“交互式小说”，但和表面上的好评不符的是，关于本作的评论版里却存在截然不同的评价。虽然评价用的词句各不相同，但表达的意思都是一样的：不好玩。枯燥的流程部分（除了走就是走）加上慢得令人抓狂的移动速度成为了大部分差评的原因。

另一个与之待遇相似的游戏便是独立游戏《视野之外》(Beyond Eyes)。与前者相比，本作的待遇更糟，媒体和玩家的评价都不能令人满意。本作尝试让玩家以盲人的“视角”来感受和探索这个世界。和大部分独立游戏一样，本作有着清新的画面和音乐风格，配以动人的故事。媒体对其的评价属于中等，苛刻的玩家都大多直接差评。当然，除了讨好了媒体却不能讨好玩家的《众往归所》和两边不讨好的《视野之外》之外，还是有一个游戏脱颖而出的，那就是《伊森·卡特的消失》(The Vanishing of Ethan Carter)。本作获得了真正意义上的“一致好评”，严格意义上来讲这游戏和《众往归所》是一样的，玩家通过探索去了解和发掘剧情。但为什么评价（特别是来自玩家那边的）会相差这么多呢？原因很简单，因为好玩啊。《伊森·卡特的消失》在探索的基础上加入了解谜的部分，虽然谜题大多都很简单，但玩家与游戏的互动增加了。“可玩”的部分多了，能坚持玩下去的玩家自然也变多了。接下来的事情就更加顺理成章了，通关的人多了，游戏素质本身的过硬也使得评价随之变高。

The Chinese Room 的作曲人之一 Jessica Curry 在几年前接受国外游戏杂志《Edge》采访时曾经说过，The Chinese Room 的游戏不是单纯的靠着技术演示或者具体目标驱动着玩家前进，而是靠着令人沉醉的体验来满足玩家。然而对于大部分玩家来说，游戏就是游戏。“互动”才是游戏与其他娱乐媒介之间最大的区别，因为，你总不能让玩家花上 20 美元，然后拿着手柄去看五个小时的优美风景外加声优演出吧。

[文：三日月]

> “可玩”的部分多了，能坚持玩下去的玩家自然也变多了。接下来的事情就更加顺理成章了，通关的人多了，游戏素质本身的过硬也使得评价随之变高。

年表与时间线的重要性

至今为止有不少游戏在创作剧本的阶段就制作出了剧情相关的年表，这类年表的用处可大可小，小至能够根据年表的时间线来推出各种各样的外传作品，大至能够为该作品日后衍生成为系列作而做出准备。

完整的年表对于一个想要建立起宏大世界观的游戏来说是必不可少的，有时候编剧只是在年表里写下几个事件用来衬托角色的背景，而在游戏发售后进行相关书籍的周边计划时，这些事件说不定就能够活用上，同时游戏的支线剧情里也能够用上这些设定。相反，如果没有一个相对完整的时间线设定，那么当出版了相关的周边书籍或者日后推出了游戏续作或前传时就会出现意想不到的设定冲突。

正反例子正好都能在“《传说》系列”里找到，反例是当年在PS平台发售的《宿命传说》，PS版《宿命传说》发售后 Namco（现在的 BNEI）就发售了以“守护者”生前故事为主的小说《TOD 天地战争篇》，当时猪股睦实还特地绘制了人设。然而之后发售了《宿命传说 2》，这部外传从故事到人设就因为和游戏剧情有所冲突，彻底成为了设定脱节的作品。也许是因为这个事件的缘故，BNEI 日后在编写剧本时都会先设定好一个年表，然后从中选择一个时间点来作为游戏本篇内容，这样就能最大限度地避免周边书籍和将来相关展开与游戏本篇产生根本性的矛盾。



事实上这一方针在实行之后“《传说》系列”的相关外传或短篇小说就很少会出现类似于《天地战争篇》这样的 BUG，无论是《宵星传说》的三部外传小说还是《无尽传说》在杂志和各设定集上刊登的短篇小说无一不是活用了年表里的相关设定。

如果系列作品为同一时间线上发生的故事的话，那就更加要注重年表的整理和设定，如果不做好这些事先准备工作，那么在进行系列故事展开时就会出现很多问题，对于这类作品来说，如何让同一条时间线上不同阶段所发生的故事前后之间没有矛盾恐怕是最让编剧伤脑筋的。这类型的作品比前一种要更为常见，无论是日式游戏还是美式游戏的系列作基本都是走这种路线，例如用了十年讲了一半故事的“《轨迹》”系列。

对于喜欢研究剧情设定的玩家来说，像这类有着严谨的时间线设定的游戏更能勾起他们的探索欲，同时也能让游戏的世界观变得更加深邃而完整。

[文：秋沙雨]

> 如果没有一个相对完整的时间线设定，那么当出版了相关的周边书籍或者日后推出了游戏续作或前传时就会出现意想不到的设定冲突。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
游戏情报站
编辑视点

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 8月17日～8月23日





排名	机种	变动	游戏名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	3DS	NEW	超级机器人大战BX スーパーロボット大战BX	98,366套	98,366套	BNEI	策略角色扮演	2015年8月20日
2	3DS	↓	动物之森 欢乐家装设计师 どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	65,904套	910,071套	Nintendo	益智	2015年7月30日
3	3DS	↓	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団/白犬队	48,592套	1,351,934套	Level-5	动作	2015年7月11日
4	Wii U	→	油彩军团 Splatoon	23,874套	584,268套	Nintendo	动作射击	2015年5月28日
5	3DS	↓	节奏天国 精选+ リズム天国 ザ・ベスト+	12,083套	432,276套	Nintendo	音乐	2015年6月11日
6	PSV	NEW	花之女王 レンドフルール	11,191套	11,191套	Idea Factory	文字冒险	2015年8月20日
7	PSV	↓	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	8,073套	300,001套	SCE	动作冒险	2015年3月19日
8	Wii U	↓	马里奥赛车8 マリオカート8	6,113套	1,104,610套	Nintendo	竞速	2014年5月29日
9	3DS	↓	跃出 动物之森 とびだせ どうぶつの森	4,837套	4,030,853套	Nintendo	益智	2012年11月8日
10	3DS	↓	火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国 ファイアーエムブレムif 白夜王国/暗夜王国	4,154套	409,189套	Nintendo	策略角色扮演	2015年6月25日

日本榜这次只有两款新作，3DS平台《超级机器人大战BX》9.8万套挤下《动物之森》夺得首位，但首周销量比起前作11.5万套下滑了15%；另一款则是PSV平台的乙女游戏《花之女王》。连续3周几乎没有变动的榜单也相应地往后顺位下落。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS	1,557	-43%	37,855
3DS LL	795	-25%	29,582
N3DS	5,967	-28%	141,381
N3DS LL	19,960	-34%	465,913
PS3	2,549	-26%	89,596
PS4	14,495	-22%	470,598
PSV	11,605	-33%	372,361
PSV TV	554	-18%	14,409
Wii U	11,302	-32%	278,832
XOne	160	-18%	6,259

美国 USA TOP 10

统计期间 6月28日～7月4日





排名	机种	变动	游戏名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	PS4	→	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 Batman: Arkham Knight	148,987套	821,421套	WB Games	动作冒险	2015年6月23日
2	XOne	→	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 Batman: Arkham Knight	89,513套	448,863套	WB Games	动作冒险	2015年6月23日
3	Wii U	→	油彩军团 Splatoon	35,213套	494,136套	Nintendo	动作射击	2015年5月29日
4	X360	↑	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	27,242套	137,484套	WB Games	动作	2015年6月12日
5	PS3	↑	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	24,834套	103,514套	WB Games	动作	2015年6月12日
6	XOne	↑	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	21,897套	106,227套	WB Games	动作	2015年6月12日
7	XOne	↑	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔 The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	21,215套	506,951套	Bethesda	网络角色扮演	2015年6月9日
8	PS4	↑	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	18,435套	102,515套	WB Games	动作	2015年6月12日
9	PS4	↓	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔 The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	17,831套	425,333套	Bethesda	网络角色扮演	2015年6月9日
10	PS4	↑	横行霸道V Grand Theft Auto V	16,471套	2,263,480套	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日

美国榜继续由近期的新作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》和《乐高 侏罗纪世界》霸占。因此榜单变动也只是不同平台版本之间的较量。不过网络版的《上古卷轴》在本周销量下滑了一半以上。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	80,717	-44%	8,369,311
XOne	72,475	-19%	7,528,221
3DS	24,558	-12%	15,398,764
Wii U	12,624	-14%	4,210,978
X360	5,440	-4%	44,552,819
PS3	2,787	-2%	26,748,859
PSV	1,762	-9%	2,140,465
Wii	335	-4%	41,675,147

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 6月28日～7月4日

1 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士



Batman: Arkham Knight

PS4 已发售2周

本周 404,750 套 累计 1,865,807套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

2 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士



Batman: Arkham Knight

XOne 已发售2周

本周 156,723 套 累计 726,121 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

3 油彩军团

Splatoon

Wii U 已发售6周

●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日

本周 101,127 套 累计 1,233,246 套

4 上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔

The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

PS4 已发售4周

●Bethesda ●网络角色扮演 ●2015年6月9日

本周 62,058 套 累计 971,258 套

5 巫师3 狂猎

The Witcher 3: Wild Hunt

PS4 已发售7周

●WB Games ●角色扮演 ●2015年5月19日

本周 59,384 套 累计 2,084,522 套

6 火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国

Fire Emblem Fates: Black Kingdom / White Kingdom

3DS 已发售2周

●Nintendo ●策略角色扮演 ●2015年6月25日

本周 54,959 套 累计 377,111 套

7 乐高 侏罗纪世界

LEGO Jurassic World

PS3 已发售4周

●WB Games ●动作 ●2015年6月12日

本周 49,952 套 累计 241,125 套

8 横行霸道V

Grand Theft Auto V

PS4 已发售33周

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 49,723 套 累计 7,288,136 套

9 乐高 侏罗纪世界

LEGO Jurassic World

PS4 已发售4周

●WB Games ●动作 ●2015年6月12日

本周 49,209 套 累计 283,228 套

10 乐高 侏罗纪世界

LEGO Jurassic World

X360 已发售4周

●WB Games ●动作 ●2015年6月12日

本周 46,557 套 累计 252,364 套

本期全球榜前四位依然稳定，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》双版本第二周卖出 56 万套。《油彩军团》长卖势头强劲。不过由于没有强力新作发售，前一周刚发售的其他新作集体跌出前十，而《巫师 3》等大作则是再次上位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	230,395	-30%	24,092,639
XOne	119,848	-18%	13,250,099
3DS	84,248	-12%	53,281,901
Wii U	41,768	-7%	9,979,273
PSV	38,347	-25%	12,115,843
PS3	19,179	+1%	85,753,591
X360	11,342	-0%	84,865,725
Wii	778	-4%	100,990,005

首周销量对比

日本榜 第1位

超级机器人大战BX

3DS ●2015年8月20日 ●黄金眼评分：24

98,366套 ↓14.75%



《超级机器人大战 BX》新收录了《SD 高达外传》等 5 部参战作品，总参战作品数达到了 16部。作为3DS平台上的第二作《机战》，在画面表现力、战斗动画、游戏系统、UI 和音质等各方面比起前作都有了提升，包括图像解析度、重制的战斗动画和战斗时的全语音以及对裸眼 3D 的支持。剧情方面为原创故事，整体的游戏难度也偏低，即使是没有玩过系列作品也能够轻易融入其中。

超级机器人大战UX

3DS ●2013年3月14日 ●黄金眼评分：21

115,384套



《超级机器人大战 UX》是 3DS 平台的首部《机战》，在 GBA・NDS 系中还是首次采用了战斗动画全语音的作品，而 DLC 内容也在本作中初次登场。游戏继承了《超级机器人大战 K》和《超级机器人大战 L》的小队系统，玩家可使用两架机体组成小队作战，小队成员可以作出援护攻击和援护防御。本作参战阵容达到了 16 部之多，包括了《机神咆吼》《苍穹之战神 HEAVEN AND EARTH》《HEROMAN》等在系列中初次参战的 8 部作品。

软件销量排行榜

美国榜 统计期间 6月28日～7月4日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	361,438	-60%	37,850,644
XOne	274,012	-53%	35,001,489
X360	229,549	-3%	527,233,076
PS3	204,099	+5%	339,953,817
3DS	128,611	-3%	58,711,863
Wii U	112,271	-26%	23,267,315
Wii	86,229	-6%	455,759,133
NDS	67,049	-1%	350,574,414
PSV	45,013	+58%	10,031,035
PSP	19,310	+7%	98,233,934

全球榜 统计期间 6月28日～7月4日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,218,289	-49%	113,673,854
PS3	682,144	-4%	902,026,689
XOne	492,871	-49%	62,223,929
X360	485,646	-3%	931,816,149
3DS	443,633	-40%	194,471,934
Wii U	322,745	-18%	51,824,485
Wii	193,088	-2%	902,393,890
PSV	180,111	-27%	40,763,735
NDS	163,920	+3%	798,815,570
PSP	55,220	+7%	288,547,285

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：宇宙人

由于索尼和微软两大第一方对国内市场的高度重视，今年举办的CJ展可谓规模空前，CJ展会中游戏相关内容的展出有了飞跃式的提升。两大主机厂商在发布会上公布的信息，令无数玩家振奋不已。就在大家守望着国行市场崛起的同时，更多好玩的游戏也已经通过审核，正式在国行市场发售。虽然这些游戏仍旧是“迟一步”，不过连月来国行市场确实给玩家们带来了不少惊喜。

《光环 士官长合集》登陆国行 微软商城优惠空前



《光环 士官长合集》从五月末审核通过的新闻曝光后，经过光环之夜的预热，终于在8月13日正式登陆到国行平台，国行游戏市场再添一款3A大作。本作和之前世界范围内发售的其他版本相比，在游戏剧情内容上几乎没有任何改动，但是由于国行市场使用独立服务器，并受到国家对于网络内容的一些小小限制，国行版本《光环 士官长合集》遭到了与《舞力全开2015》相似的待遇，游戏的网络分享模块被完全剔除，好在这一点改动完全没有对游戏内容产生影响。不过当然，溅血之类的暴力表现就不要想了，国行版里面肯定是没有了。

进入游戏后，《光环 士官长合集》的界面文字全部变为了简体中文，界面分布等方面与国际版完全相同。上方一级菜单对应选择单人游戏、多人游戏和游戏选项等五项内容。单人游戏模式含有系列1至4部的全部内容，其中《光环 战斗进化》和《光环2》收录的都是游戏的重制版本，一键切换画面的设置也得到保留。第三部和第四部也相应的提高了游戏的分辨率，另外在游戏发售后《光环3 地狱伞兵》也开放了免费下载，相信《光环 致远星》应该也会在未来加入。多人游戏中提供了100多张对战地图，供玩家在多种模式下进行对战，虽然内容很丰富，但是因为国行版本无法和其他服务器内玩家联机，匹配对手进行对局大都需要等上很长一段时间。虽然多人部分存在遗憾，但是《光环 士官长合集》的内容之丰富，绝对堪称重制游戏的楷模。

虽然被和谐了一些内容，但本作还是保留了《光环》原汁原味的游戏体验，同时《光环 士官长合集》在国内的售价仅为249元人民币，可说是价格便宜量又足的典范了。除了游戏本身的低廉售价外，微软还在其官方商城推出了超值的国行主机套餐。这个主机套餐是在官网早先就存在的首发限量主机送四款游戏的活动之上，又增加了新的优惠。其中包括赠送一张《光环 士官长合集》游戏实体光盘，外加游戏制作人Frank O’Connor的亲笔签名海报一张和一根4米的手柄充电延长线。在增加更多优惠内容的同时，套餐价格仍与之前相同，Kinect同捆版售价为3799元人民币，无Kinect版本售价为2999元人民币。面对如此诱人的特惠活动，有意购入国行主机的玩家可以考虑出手了。





《风之旅人》洗涤灵魂的旅行

著名国内制作人陈星汉在7月24日登上了CCTV2的《一人一世界》栏目，通过本次采访国内玩家也对这位才华横溢的制作人，有了更多的认识和了解。这之后不久，陈星汉制作的《风之旅人》(杂志译名为《行》) 也在8月18日登陆了国行PS4平台。本作的国行实体版游戏售价为129元人民币，光盘内含游戏原声乐音辑，同时赠送PS4游戏主题。

《风之旅人》作为一款风格独特的游戏，在发售后获得玩家群体的一致好评，全球各大知名网站也纷纷将其评为年度游戏。原本在PS3平台发售的本作，登陆PS4主机后，游戏表现得到了进一步提升，以1080P/60帧运行的画面为游戏营造出了更加出色的观感体验。借助机能的提升，游戏中的场景变得更加干净明亮，许多细节的表现也变得更加出色。配乐方面本作的表现也十分精彩，搭配游戏中令人窒息的美景，管弦交织的音乐可以轻易地感染玩家的情绪。根据游戏流程的不同阶段，游戏配乐所展示出的灵活变化更是让人听得如痴如醉。游戏的音乐原声辑还在第55届格莱美奖上获得了“最佳视觉媒体配乐专辑”的提名。《风之旅人》可以说是一款简单但又丰富的作品。简洁的操作方式，单纯的游戏目的和精炼的游戏内容让本作显得非常简单，但是每一位玩过本作的玩家，通关后都可以在精神上得到丰富的收获。在这次乘着风前行的旅程中，玩家



会为路途中的美景驻足，会被宏伟的遗迹震撼，最终在旅途的终点，玩家的灵魂也将得到洗涤。

由于游戏内容极为简单，本作的国行版本相较于其他地区，完全没有被和谐的内容。同时因为游戏刚刚登陆国服，在国服游玩的过程中遇到在线同伴的几率对比其他服务器明显有所上升，玩家在旅途终点交到朋友的可能性也变得更高。





8.18携手回家，再续“机”情



在8月18日《风之旅人》发售的同一天，索尼PlayStation中国网站也进行了全新升级，游戏玩家粉丝俱乐部活动正式上线。PlayStation中国官方网站为此次粉丝俱乐部订下了【携手回家，再续“机”情】的主题，在感叹国行游戏市场发展的同时，也不禁感叹这个文案实在干的漂亮，8月20日没人一起过七夕的玩家，就应该手拉着手回家打游戏才对啊，索尼实在是为广大玩家考虑的十分周到。此次全新升级后，粉丝俱乐部的注册用户可以得到官方活动优先报名参与的特权，活动时间内参与官网互动，还可以赚取积分获得PlayStation官方限定赠品、展会以及制作人活动入场券等。在8月18日–8月30日期间注册的用户，将在9月1日统一获得PlayStation官方网站赠送的100点积分。另外，前50名注册用户将自己的账户名片截图，并在微博上@PlayStation中国还可获得特殊纪念品一份。

《我的世界》《讨鬼传 极》双双过审，国行阵容再添大作

因为《讨鬼传 极》之前已经发售过PSV平台的国行版本，所以能够再次通过审核登陆PS4平台，也就不是一件令人特别吃惊的事情了。不过PSV版本和谐的内容，相信也会一并继承到PS4版本之中。虽然有玩家将和谐后的《讨鬼传》戏称为《打铁传》，不过鬼怪主题的游戏能过审，个人觉得已经是审核史上的一大进步了。PS4版本的《讨鬼传 极》无疑在画面表现上会得到巨大提升，更加流畅的游戏画面也能帮助玩家秀出更极限的讨鬼技巧。同时在国服环境下游玩共斗游戏，不仅与队友之间交流更加便捷，服务器的网速加成也会是国行版本的一大优势。

对比预料之中的《讨鬼传 极》，微软阵营中《我的世界》过审一定让玩家更为激动。这款风靡全球多年的游戏，终于要与国行玩家见面了。因为《我的世界》本身属于一款自带和谐光环的游戏，本作在国内过审也不算出人预料，《我的世界》多年来也早已通过PC和手机平台在国内获得了巨大的粉丝群体。在本作美版售价仅为20美元的情况下，如果登陆国行时再进行促销活动的话，相信价格和人气的双重优势，一定能让本作在上市后取得优秀的销售表现。目前惟一令人期待的内容，就是前些日子公布的《我的世界 故事模式》了，不知道到时能否顺利以国行版本发售。


■PS4让打铁的火花更加耀眼。


■别人的世界，是很多人都无法征服的游戏。



芬里尔情报局

GOD EATER DATABASE

最近正逢“《噬神者》系列”迎来五周年庆典，TV 动画化和初代作的重制都是“《噬神者》系列”近期的话题，本期 UCG 新开的专页“芬里尔情报局”将会为各位读者们送上关于“《噬神者》系列”的最新游戏情报以及相关的周边情报。这期为大家送上的是《噬神者 复活》的最新情报以及中文版的相关消息。

芬里尔情报部

噬神者 复活

橘咲夜与藤木浩太

官方最近公开了第一部队的两个成员橘咲夜和藤木浩太的最新游戏画面。





橘咲夜，隶属芬里尔极东支部第一部队，第一世代神机手，武器为狙击枪。





藤木浩太，和主角同时加入芬里尔极东支部，隶属第一部队，第一世代神机手，武器为突击抢。

荒神的新攻击动作





原作剧情中盘的强敌“天父·狄阿乌斯”在本作里获得了进化，它背后的披风变成了刃翼，威胁性大幅度提升。顺便一提的是“天父·狄阿乌斯”在 TV 动画第五话里也以《GER》的造型登场，不知游戏里能否重现动画里的“翅膀插人”。



中型荒神“蚩尤”追加了新动作腿技·回旋踢，此前“蚩尤”都是没有腿技相关的攻击。



中型荒神“萨利耶尔”追加了新动作正前方展开的光壁。此前“萨利耶尔”的光壁都是在周身范围内展开的，这次则是追加了正前方范围的光壁，同时从“萨利耶尔”的动作来看，也许会和她冲刺后落地时的动作有些联系。



新的捕食行动

这次官方又公开了三个全新的捕食方式：



正前方突进捕食，方便在捕食后立刻进行近距离攻击的连击。



捕食后立刻射出荒神弹。



从空中向正下方进行捕食，顺便一提的是在《噬神者》与《噬神者 2》的 OP 动画里索玛和罗密欧在动画里就进行过这个捕食，时隔五年后动画里的空中捕食终于变成了现实。

神机强化系统与遗留神机

本作里神机强化系统的作用在于强化神机的各属性数值以及神机的固有技能——即神机原本自带的技能。





《噬神者 2 狂怒解放》里的遗留神机系统也继承到了本作之中，玩家可以通过在战斗里获得的遗留神机来将上面的技能安装到自己的神机上。不过与《噬神者 2 狂怒解放》不同的是本作的神机有固有技能，所以在使用遗留神机系统安装其他技能时，是无法覆盖神机原有的技能的。





©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.©BNEI/PROJECT G.E.

中文版消息



BNEI 于今年 2 月发售的《噬神者 2 狂怒解放》推出了官方繁体中文版之后,《噬神者 重生》也再次宣布中文化，中文版的发售日为今年冬季，详情还需等待官方的进一步公开。

同时公布的还有由片桐いくみ老师绘制的《噬神者 2》官方漫画推出中文版的消息。

芬里尔开发部

《噬神者 The Animation》一番赏内容



于 8 月 22 日开始贩卖的《噬神者 The Animation》一番赏在近日公开了全部奖品的内容。

Last One 赏：艾莉莎手办（黄色版本）

A 赏：艾莉莎手办

B 赏：索玛服装风格的浴巾

C 赏：B3 大小的纸板（分为 TV 动画印象图与 ufotable 新绘制的咲夜 & 艾莉莎两种）

D 赏：芬里尔风格文件夹 2 种

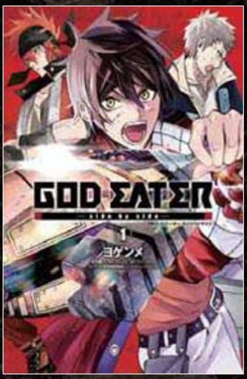
E 赏：瓶子收纳包 2 种

F 赏：笔记本与贴纸 3 种

G 赏：玻璃杯 4 种（分为初期制服、龙胆的服装、艾莉莎与连卡的线画以及萨利耶尔四种）

H 赏：亚克力材质挂饰 8 种（分为极东支部第一部队的 6 人、防卫班的大森以及技术部的六花八种）

从大森巽为主角的防卫班官漫《噬神者 Side By Side》



书籍类周边的展开是扩大游戏作品世界观的一种方式，至今为止“《噬神者》系列”已经推出过不少官方漫画，不过这些绝大多数都是以游戏主角作为主角的，在 8 月 10 日 BNEI 推出了以芬里尔极东支部防卫班班长大森巽为主角的漫画《噬神者 Side By Side》，作者为ヨゲンメ。漫画讲述了大森巽成为噬神者的过程以及极东支部防卫班的建立等发生在《噬神者》初代之前的故事，年轻时的真壁兄弟和幼年时期的华音、隼等角色也在漫画里登场。

芬里尔支部资料库

《噬神者》的历程



《噬神者》

2009 年 11 月 19 日,《噬神者》的试玩版在官方网站配信，2010 年 2 月 4 日，“《噬神者》系列”的初代作在 PSP 发售，正式开始了“《噬神者》系列”的历史。开发组为 Shift，从这时候开始富泽祐介就开始担任本系列的制作人，椎名豪的音乐与 ufotable 的动画从这时候开始也成为“《噬神者》系列”一个不变的传统。

初代作以可变形的武器“神机”、神机的“捕食形态”以及子弹编辑系统作为战斗的最大卖点，在 PSP 时代开拓了属于自己的玩家群，初代作由于很多方面都缺少细致的调整，所以难度在系列里算是最高的（其试玩版难度比正式版更高），其中的几个任务至今都让系列老玩家们印象深刻。

《噬神者 爆裂》

在初代作发售过了 8 个月之后，2010 年 10 月 1 日《噬神者 爆裂》在官方配信了试玩版，10 月 28 日正式发售。截止至 2011 年累计销量突破 50 万以上。

从本作开始小林くるみ就开始担任人设画师（初代作为曾我部修司和板仓耕一），初代里一直都是路人造型的防卫班第二部队与第三部队都拥有了独立造型，同时还追加了初代之后的剧情，让玩家所创造的角色第一次在剧情里开口说话。从这一作开始，OP 曲目的重新编曲版成为资料片的 OP 曲目也成为了系列的一个传统。战斗系统也进行了大幅度的调整，变得更容易上手。在游戏发售后制作组还不断免费配信新的任务、新的武器乃至新的荒神。

将于今年 10 月 29 日发售的《噬神者 复生》便是以《噬神者 爆裂》为基础进行重制的。

《噬神者 2》

2011 年 9 月 15 日《噬神者 2》的官网正式开张，原本定于 PSP 发售的本作在后来追加了 PSV，成为系列第一部登陆 PSV 平台的作品。在《噬神者 爆裂》发售后过了三年，2013 年 11 月 14 日，《噬神者 2》正式问世。

故事的舞台依然是在极东地区，只不过主角变成了 Blood 队的成员，神机进入了第三世代，战斗系统也有不小的变化，必杀技系统“血技”成为本作的最大卖点。剧情方面本作第一次加入了以主角和各角色为主题的角色章。神机在原有的近距离武器短剑、长剑、巨剑和远距离武器狙击枪、突击枪、重炮的基础上追加了近距离武器蓄力矛、喷射锤与远距离武器散弹枪。

在 2014 年 6 月 5 日,《噬神者 2》推出了第一个付费 DLC（从内容上来说是资料片），除了华音之外的五个防卫班角色回归，同时追加两位新的通讯操作员。

《噬神者 2 狂怒解放》

2014 年 9 月 1 日，在索尼的发布会上 BNEI 公开了《噬神者 2 狂怒解放》，并登陆 PS4 与 PSV 双平台，这是首个宣布登陆 PS4 平台的共斗游戏。2014 年的 TGS 前 BNEI 还公布了本作的官方繁体中文版情报，这是系列首次进行了官方中文化。

和《噬神者 爆裂》一样,《噬神者 2 狂怒解放》追加了本篇故事的日后谈，新增了系统“血之誓约”，同时也改变了本篇剧情的一些内容与演出，废除了本篇里的复合核合成强化方式，新增加了技能安装系统与遗留神机等要素，还追加了近距离武器变异镰。



谍影观察室

METAL GEAR OBSERVATION

当各位拿到本期杂志后，强作《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》也将近推出之日，鉴于本作在玩家群中人气之高，本期特以一个小专页的形式为大家介绍与游戏相关的一些资讯，为游戏进行预热。

《幻痛》时间线

由于《潜龙谍影》系列”的剧情跨度十分庞大，不仅新玩家一时之间难以理解，甚至部分老玩家也会因时间的原因忘记一些剧情的细节，在这里就为大家简单介绍一下《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的时间线。

《幻痛》的故事紧接《原爆点》，在《原爆点》中，Big Boss成功救出了被囚禁在古巴的Paz以及Chico，但在返回母基地的过程中，却发现母基地被伪装成联合国核审查队伍的军队袭击，从《和平行者》中一手建立起来的母基地被彻底摧毁，而Big Boss与Kaz虽成功逃脱，但在逃走的过程中，Paz用跳海的方式防止隐藏在身上的炸弹波及Big Boss，而她也因此生死不明，爆炸带来的爆风使直升机失控，故事也至此戛然而止。

出于某种原因（原爆点末尾直升机事故的可能性较大，未确定），Big Boss陷入了长达9年的昏迷之中，《原爆点》的时间线为1975年，因此《幻痛》的时间线为1984年，本作讲述的主题为“复仇”，联系到初代《Metal Gear》的时间线为1995年，因此可以说《幻痛》填补了系列中Big Boss是如何从一名传统意义上的英雄，逐步转变成军事集团“Outer Heaven”首领这一系列最大的剧情空白。



各平台画面公开，最高支持4K分辨率


▲PS4版（左）与PS3版（右）画面对比，差别还是比较明显的。

近日Konami官方公开了《幻痛》在各平台下的画面表现，其中上世代的PS3、X360平台均为720P+30帧的规格，PS4为1080P+60帧，XOne为900P+60帧，而PC版则最大支持4K（3840 x 2160）分辨率+60帧的画面。总的来说旧世代版本会牺牲部分景深模糊特效，本世代主机表现则中规中矩，而PC版则在本世代主机版本的基础上开启更多的光源效果，但相信各位玩家心中早就有了攻关的平台，因此也不必过分在意各平台间的画面差异。

值得一提的是，原定于9月15日发售的PC版也将与主机版的发售日9月1日同步。


▲PC版（上）光影明显比PS4版（下）要出色

《潜龙谍影Online》10月登陆

最近收到的不少读者来信中，都问到了《潜龙谍影Online》的问题，实际上新的《潜龙谍影Online》是《幻痛》的多人对战模式，但这个多人对战模式并不会与《幻痛》同步推出，而是预定于《幻痛》发售一个月后的10月6日上线运营，因此发售的第一个月，各位玩家可以先专心攻克单机模式，享受游戏的剧情并熟悉各种操作后再进入多人对战模式中鏖战。



联名合作产品不断

在游戏界，“《潜龙谍影》系列”的影响力毋庸置疑，因此每当游戏有新的作品推出时，各种跨界联名作品往往层出不穷，本作也不例外。

首先为大家介绍的是来自日本手表品牌WIRED的《幻痛》主题手表，这款手表由新川洋司监制，全球限量2500套，售价为外观上完美还原了《幻痛》中Big Boss的手表外观，而这款手表在6月初就已经在日本开放了预购，当时日本限量的500套被瞬间抢购一空，虽然近日台湾代理商也开放了直到8月31日的200套预购通道，售价为15000新台币（约合2950人民币），而中国大陆方面并没有预购的渠道，考虑到抢购的难度，大家还是权当欣赏吧……





此外，日本索尼近日在官网宣布了旗下一批电子设备将发售《幻痛》主题特别版的消息，并且开放了日本地区限定的预售，这些产品包括手机Xperia J1 Compact、音乐播放器NW-ZX2 WALKMAN、NW-A16 WALKMAN以及平板Xperia Z4 Tablet、Xperia Z3 Tablet Compact。其中，手机以及音乐播放器都将在机身上蚀刻《幻痛》的主题LOGO，而平板电脑则只会附带主题保护套，因此就收藏价值而言前者要显得更高一些，有兴趣的玩家不妨关注一下。







日本饮料品牌三得利旗下的咖啡饮料品牌BOSS，其广告一直都以恶搞著称，而这一次也和《幻痛》玩起了跨界合作，自9月1日起，BOSS将推出6罐装的《幻痛》主题咖啡促销包，但相信对于粉丝来说，咖啡只是其次，收全一套8款的包装纸箱才是真正的目标吧！



中文版确认12月发售

对于广大的《潜龙谍影》粉丝来说，《幻痛》将在索系主机推出中文版，而且这也是系列的首次官方中文化，这无疑是极大的喜讯，但玩家最关心的问题在于，发售日究竟是何时？近日Konami官方放出了首批中文版的截图，并宣布将于12月发售，因此想要第一时间玩到游戏还是需要在日版以及美版之间选择。



黄金眼
GOLDEN EYE CROSS REVIEW



COS角色 主人公
出自《动物之森 欢乐家装设计师》
Coser 八重樱

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

超级机器人大战BX
スーパーロボット大战BX

3DS



热血推荐 24

■BNEI ■策略角色扮演

■2015年8月20日 ■日版

［游戏简介］《超级机器人大战 BX》是系列在 3DS 平台推出的第二款作品，参战作品涵盖范围广阔，不仅重新收录了《勇者王 GaoGaiGar》等经典作品，《机甲界加里安》等小众向作品也参战本作。本作延续了《UX》的基本系统，全程语音也得到了保持，并在此基础上加入了内置成就系统。



8 相比前作，基本系统的变化并不算大，不过动画演出效果的提升较为显著。游戏的难度较低，后期关卡难免缺乏战略性，不过丰富的隐藏要素补足了游戏的耐玩度，也让玩家能够拥有重复游戏的动力。老参战作品的回归是一大亮点，不过部分参战作品较为小众，对国内玩家缺乏吸引力。

8 相比之前的《UX》，画质、音乐大幅提升。战斗动画进步明显，部分机体的演出甚至给人用力过猛的感觉，诚意十足。**系统方面自由度更高，只是我方优势过于明显，导致游戏中后期难度全无**。内置的成就系统给了玩家挑战的动力，是个不错的设计。只要不抵触参战作品，FANS应该无条件入手。

8 虽然画面相比隔壁 PSV 的略显粗糙，但是表现力并没有因此而缩水。颇具魄力的战斗动画让人满意，新加入的作品以及机体也给本作注入了一股新鲜的活力。但略显粗糙的画面和单一的玩法让人玩久了之后难免觉得沉闷，部分登场作品对于国人来说过于陌生，很难产生共鸣感。

动物之森 欢乐家装设计师
どうぶつの森ハッピーホームデザイナー

3DS



22

■Nintendo ■模拟经营

■2015年7月30日 ■日版

［游戏简介］在《动物之森 欢乐家装设计师》中，玩家将化身为豆狸房地产的新人社员，完成新城镇的建设以及上百名小动物的装修委托。家具的种类多达上千种，更便捷的操作方式让布置房间变得乐趣多多。同期还发售了小动物的 amiibo 卡，扫描 amiibo 卡后可直接叫来卡片上的动物完成委托。



8 秉承了系列一贯的慢热特色，一天只能完成一个委托任务，家具的种类非常多，专注于装饰房间的话，不知不觉间时间就会飞逝。**虽然有 amiibo 的附属元素，但依赖性并不算高，除非对某只动物有特殊好感，否则也无需刻意购买卡片**。自由行动时间内只能参观已建好的房屋，有点单调。

7 游戏除了装修房间外干不了其他事情，相比起本篇的活动要少很多，只是装修房间的话时间一长难免会觉得枯燥，并不适合长时间来玩。家具种类相当丰富，但必须要完成动物委托之后才能获得，不过增设了快速检索等功能，操作上比较亲民。拍照功能可以记录下小动物在房间中的开心时刻。

7 把系列中有关房屋自定义的部分提炼出来，利用下屏就可以非常方便地进行设计，同时丰富了动物们与玩家的互动方式。现实时间和金钱方面的限制被取消，虽然缺少了生活感，但对于为储藏空间感到苦恼的设计师玩家来说是不错的衍生作。比较遗憾的是联机模式的缺失导致成果无处分享，需等待后续更新弥补。

下载游戏

众往归所
Everybody's Gone to the Rapture

PS4

■2015年8月11日

■19.99美元

■SCE ■冒险

推荐度 8.0 /10



本作风格相当独特，玩家通过探索了解剧情背后的真相。本作的画面素质颇高，出色的音效效果使得本作“好看”之余也相当“好听”。剧情虽有中文化，但略显深奥的剧情依然让人有点难以理解，移动速度过慢这个缺点更是被糟糕的奖杯设计无限扩大。但即便如此，本作依然值得各位剧情爱好者购买并尝试。

下载游戏

淹没之城
Submerged

XOne/PS4

■2015年8月4日

■19.99美元

■Uppercut ■动作冒险

推荐度 5.0 /10



基于虚幻引擎 4 制作是本作的最大噱头，但游戏实际画面表现十分平庸。游戏的玩法简单且单调，在淹没的城市中不断爬楼的设定，加上慢节奏的音乐让玩者昏昏欲睡，故事方面也没有任何出彩的地方，只适合能静下心来打发无聊时间的玩家。而游戏的奖杯 / 成就出奇好拿，约 4 小时就能拿全。



口袋妖怪 超不可思议的迷宫	Nintendo	角色扮演
3DS ポケモン超不思议のダンジョン		日版
2015年9月17日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为4700日元		

由 Spike Chunsoft（原 Chunsoft）开发的“《不可思议的迷宫》系列”中，与《口袋妖怪》融合衍生的分支系列最新作《口袋妖怪 超不可思议的迷宫》将于今年秋季发售。而目前《口袋妖怪》的正统续作仍未有消息，因此本作也算是近期除了一些 F2P 的 3DS 小游戏和移植手游之外，口袋迷们值得期盼和难得一见的作品了。

文 初心者 美编 NINA

精灵与不可思议的迷宫

所谓“不可思议的迷宫”，就是在各地的洞窟和山间出现的神奇场所，每次进入迷宫，里面的道路和地形都会随机改变。每层迷宫都会有阶梯到达下一层。一旦踏入下一层，玩家的队伍就不能返回上一层。玩家将要为了达成某个任务目标而进入迷宫，只有当任务达成或者走到了迷宫的尽头，才能顺利离开迷宫。又或者是队伍团灭而被迫离开……





▲迷宫中的商店。将道具放到地上，或者捡起来，然后对话即可进行买卖。口袋妖怪的迷宫世界流通的金钱就叫Poke。



本作的战斗跟其他“不可思议的迷宫”游戏类似，采用了回合制行动的模式，但是细节上略有不同。按照主人公、同伴、敌人的顺序，精灵们轮流进行一次行动，因此玩家可以依照自己的步调来仔细思考这一回合的操作而不容易手忙脚乱。迷宫中的精灵受到攻击而减少的 HP 会随着回合的推移而自动回复，当然也可以使用道具或者技能来补充。此外，精灵们还会有饱腹度。饥肠辘辘时，精灵的 HP 也会受到影响而下降，必须及时进食。



《口袋妖怪》中常见的设定也都反映和结合到了“不可思议的迷宫”里面，像是使用技能所需的 PP 值、学习新能力的技能机器和提升能力的树果，以及令精灵陷入混乱，或者将其传送到别处的各种陷阱。

◀踏入看似有许多道具的区域，却会突然出现一大群的敌人。

©2015 Pokémon. ©1995–2015 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.
©1993–2015 Spike Chunsoft.

连携

在本作中，精灵们除了能够使用我们耳熟能详的“十万伏特”和“破坏光线”等技能之外，还可以通过新系统“连携”来获得特殊的攻击效果。当队友全员对敌人进行包围的时候，就会产生连携。连携会让本来不利的属性、无效的属性也强行地发挥出效果，从而成功地进行攻击。通过连携系统，就算队伍处于困境，或许也能找到突破的方法。



▲皮卡丘的十万伏特对地属性本该无效，但我方在包围的阵型下发动了连携，攻击依然造成了伤害。

宝石与指环

宝石（ラピス）是只会出现在迷宫中的新型道具，离开迷宫后就会消失不见。宝石有着各自的能力加成效果。在拾取宝石之后，就可以将其镶嵌到指环上。装备着指环的精灵即可得到这些特殊的能力加成。对于一些高难度的迷宫，宝石甚至能够临时大幅度增强战斗力，因此它们也就成为了攻略迷宫的关键要素之一。

●宝石能力举例

・威力提升 X：提升技能的威力，镶嵌越多宝石效果越大。和“威力提升 Y”一起镶嵌时，命中也会提升。

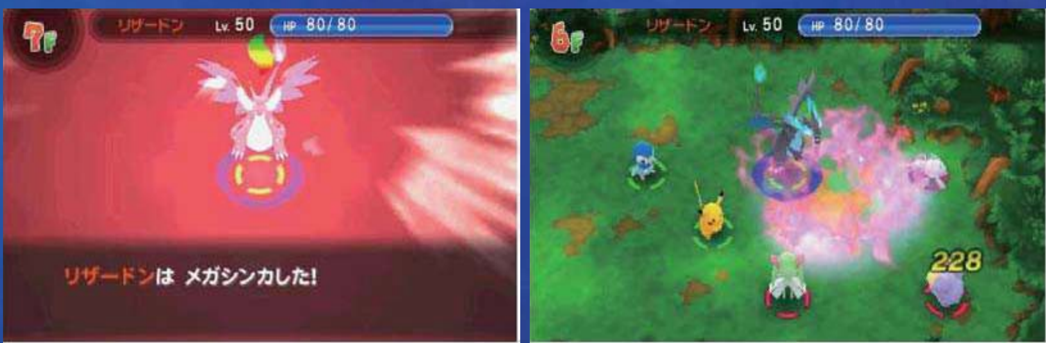
・防守提升：减少承受技能时的伤害，镶嵌越多宝石效果越大。

・连打防守：在 1 回合内受到多次攻击时，承受的伤害会逐渐减少。镶嵌越多宝石效果越大。





觉醒与百万进化



▲百万进化后的喷火龙一次攻击命中了围攻过来的三只精灵。

在迷宫中达成一定条件，精灵就会“觉醒”，同时进入能力值大幅提升的状态。而根据种类，个别的精灵还能像第六世代的正统作那样，进行百万进化（Mega 进化）。百万进化后的精灵，其外观、属性和特性都会产生不同程度的改变，而在本作中，则是可以同时攻击多个对手，甚至是破坏地图上的墙壁等障碍物。



相互救助



探险迷宫时全部精灵的 HP 降到 0，玩家就会被强制赶出迷宫，而在里面捡到的道具和金钱都会全部丢失。不过在本作中，玩家多了一个选择。那就是相互救助的功能。玩家可以操作后备的队员，再次进入迷宫，亲自寻找倒下的精灵，或者只是发送求救邮件，请求其他玩家进入迷宫，救出自己的精灵。对方营救成功时可以发送回信，让玩家复活那只精灵。不管采用哪种方式，在救助成功之后，冒险都会从精灵倒下的地点继续下去，而本应丢失的道具和金钱都会物归原主。



精灵调查团

精灵调查团是以“热闹镇”为据点，为了发现未知的地域和新的精灵而环游世界、调查谜团和制作世界地图，记录冒险历程的组织。每位团员都被赋予了独特的个性和各自的职责。加入了调查团的主人公是玩家从 20 个主角精灵中选择出来的一只精灵，而主人公的同伴则是梦想到世界各地冒险的精灵。不幸的是主人公失去了记忆。在外出冒险的途中，主人公遇到的每只精灵都有着各自的背景故事和性格，跟正统作的《口袋妖怪》大有不同。



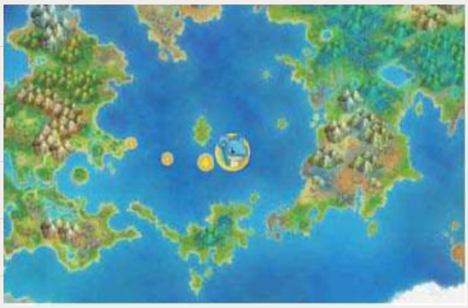




◀“喵喵影院”首次登场。他会提供高难度的特殊迷宫，让主人公挑战。挑战成功后会制成“电影版”，并上传到网络上让其他玩家观赏。







▲同样是初次登场的“乘龙大陆航线”。在初期的水之大陆之后，乘龙将会带着主人公和同伴们来到其他的大陆上继续新的冒险。

连结晶球



本作新增的系统“连结晶球”取代了系列以往的揭示板，玩家能够对已经登场过的精灵们之间的关系一目了然。而且在这里还会看到精灵所想念的事情，通过调查和探索迷宫，帮他们解决难题，进而将其纳入同伴队伍之中。







▲想要让特定的精灵成为队友，首先就要为附近连接起来的精灵排解困扰。



◀传说口袋妖怪和幻之口袋妖怪也可以通过完成连结晶球系统的任务来招募。

▶音乐鉴赏功能。该系列游戏的背景音乐的曲库随着游戏进程而慢慢增大，即使在关盖时也能插上耳机听歌。

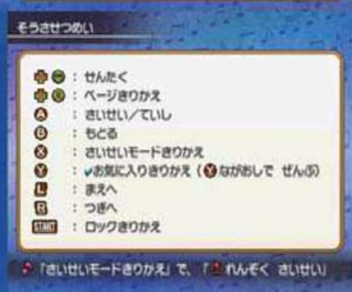








▲幻之口袋妖怪“胡巴”的登场方式比较特殊，要在迷宫中使用魔神之壶才会成为队友。召唤出来之后还能解放能力，然后通过其能力来召唤其他口袋妖怪，甚至是传说口袋妖怪和幻之口袋妖怪。



《怪物猎人 X》已确定将会在今年的 11 月底正式解禁，本作在系统上与前几作有着明显的进化，引入了“狩技”等全新设定，更加强调动作游戏的爽快感，无论是对新老猎人们来说，想必都是个不小的挑战。Capcom 还公布了本作众多限定版的情报，各位猎人们可以开始攒钱了～

文 八重樱　美编 心の永恒

3DS	怪物猎人X	Capcom	动作
	モンスターハンターX		日版
	2015年11月28日	本地1～4人	对应年龄：15岁以上
	售价6264日元		



兽龙种怪物

拥有强劲尾巴的红莲兽龙，当发现目标时，它就会用其发达的脚部高速旋转身体，甩动如巨剑一般的尾巴斩击目标，因此又被称为“斩龙”。它尾部的甲壳蕴含高铁粉，可以通过摩擦加热来制造火焰。使用数次后尾巴就会变钝，此时斩龙就会用它锋利的牙齿打磨尾部令它再度锋利。


■摩擦地面令尾部变得炙热！


▲像火焰般燃烧的甲壳是斩龙的招牌特征，除了尾巴外，它还会用发达的后腿攻击对手。


■生性凶残，被它盯上就很难逃脱。

牙兽种怪物

宛如猛犸象一般庞大的身体，无愧于“不动的山神”的称号。从身披的白雪与厚重的被毛可推断出它生活在雪山和冰海等寒冷地区。尽管是食草型怪物，但领地遭遇到外敌入侵时，仍会毫不犹豫地用长长的鼻子和巨大的身躯作为武器将对手打得溃不成军。




▲高高抬起前脚，利用自身的重量踩踏敌人，即便不被踩中，地面的震动也会令玩家暂时无法行动。


▲使用灵巧的鼻子卷入地上的积雪制成雪球砸向敌人！


▲吹出冰弹攻击目标。


▲通过吸气的形式将猎物强行拉到自己面前。

鸟龙种怪物

喜欢幽居在阴暗环境中的鸟龙种，拥有发达的翅膀和双足，并且它的头部可以左右旋转 180 度，如此一来就能看到背后的敌人。兴奋时会张大双翅，凶暴度也会明显提升。









◀在波罗罗波鲁鲁的翅膀内储藏有蓝色鳞粉，攻击时它会将羽毛竖起来散播鳞粉，一旦吸入就会不省人事。此外它还会扇动翅膀制造冲击波，被击中的话同样也很危险。

© CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.





鸟龙种怪物

群居在古代森林中。身体颜色由绿红两色组成的鸟龙种怪物，拥有发达的足部。其首领怪的头部周围还有一圈黄色的羽毛，与猎物对峙时会将尾巴当做弹跳台来使用。从描述可以看出，玛考在本作中的定位相当于是前作的“跳跳”，单独应付时并没有什么难度，注意不被围殴就好。



◀使用尾部来跳弹的独特行动方式会让新猎人一时间摸不着头脑。



全武器“狩技”大公开！

“狩技”指的是猎人们在狩猎过程中通过精神力爆发出来的强大技能。在不断攻击怪物的过程中，游戏的下屏所表示的“狩技槽”就会逐步增多，达到最大值时就可发动“狩技”。“狩技”大体分为两种，一种是由武器来决定的“狩技”，另一种则与武器种类无关。下面就主要介绍全部 14 种武器的专用“狩技”。





太刀狩技 练气解放圆月斩

用太刀描绘出一个弧线之后斩击怪物。这之后气刃槽会处在全满状态下一定时间，猎人可继续发动强力连携技。





大剑狩技 野兽附体【狮子】

将力量注入大剑之中，令下一次攻击可以爆发出惊人的威力，发动该技能时猎人的身上会闪现红光，强大的伤害输出不但可以直接将怪物打出硬直，而且发动技能时猎人还将处于无敌的状态下。









片手剑狩技 回旋之力

猎人高速旋转身躯，使用片手剑对周围全部造成伤害，发动中猎人会处于无敌状态下。

双剑狩技 血风独乐

一边前进一边旋转攻击目标的斩技，发动的过程中可以转换方向。在怪物倒地时使用可造成更可观的伤害。





大槌狩技 急转流星

利用挥舞巨大槌子的离心力对怪物释放强力的一击，一鼓作气给予超大伤害！

长枪狩技 盾牌突进

在面前举起盾牌做防护的同时快速冲向敌人，不但可以防御住怪物的攻击，同时还能给予强力的盾攻击和突进攻击。





狩猎笛狩技 音击震

吹响狩猎笛，制造出高威力的震荡波，连怪物也不禁闻风丧胆！

铳枪狩技 霸山龙击炮

威力更为强大的龙击炮，爆发的能量将制造出超级恐怖的烈焰。

斩击斧狩技 次元斩

旋转身体分别使用斧形态和剑形态攻击目标，最后还会给予解放属性的强力一击！





充能斧狩技 能量剑

属性解放的能力从剑鞘中喷出，形成一把闪光的长剑，直接斩击目标。





操虫棍狩技 昆虫缠绕

在猎人身体周围聚集起昆虫的技能，怪物在碰到此刻的猎人时就会受到伤害。



弓狩技 加速雨

向空中发射特殊的箭矢，降下蕴含了强化药剂的雨，猎人可获得移动速度提升、蓄力速度加快等有益效果。



重炮狩技 超级新星

大幅强化破坏力的技能，发射出的特殊炮弹会引发巨大爆炸。







轻弩狩技 子弹凝视

快速后退一段距离后向刚才站立的地方发射弹药，会造成爆炸伤害。用来保命很不错。





限定版主机炙热登场！

“《MH》系列”发售新作的同时都会一并推出限定主机已经是常态了，本作自然也不会例外。这台限定版为最新机型 N3DSLL，上屏的盖子部分为大红色，正中印有《MHX》的巨大 LOGO，LOGO 的四周还用更浅一层的红色淡淡地刻上了四大主题怪物的画像，整体给人以热血燃上的冲击感。该限定版售价为 26000 日元（不含税）。





索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	Koei Tecmo	角色扮演
多机种	ソフィ-のアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	日版
	预定2015年11月19日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS3/PS4：6800日元、PSV：5800日元	

继“艾兰德”三部曲和“黄昏”三部曲结束之后，“《工作室》系列”再一次启动了全新的世界观。与之前以荒凉的“黄昏”为主题相对应，这次的世界观以“炼金术再生”为主题，因此这个世界将充满朝气与活力。另外，这次的画师邀请了NOCO和Yuugen两位，其中NOCO担任《大正空想魔术夜话》等小说的插画，而Yuugen则曾担任《勇气默示录》的人设，以及轻小说《萌萌侵略者》的插画等等。两位画师的合作，将会为本作创作出不可思议的梦幻世界。



角色简介

索菲·诺安缪拉

CV 相坂优歌

简介 本作的主人公，在奇尔亨·贝尔之街（本作主舞台）中经营工作室的少女，性格开朗而且对身边的人非常和善，闲着的时间很多，而且经常会犯糊涂。本人非常喜欢炼金术，如果能为别人使用炼金术她会感到非常喜悦。

虽说她对关于炼金术一切的好奇心以及努力比其他人要多一倍，但是家务几乎不干，特别是打扫还要别人帮忙。

细化的调合过程

调合系统是《工作室》系列”的核心之一，随着本作进入新的世界观，本作的调合系统也随之进行了改变。在以往的作品里，玩家调合需要考虑的主要是如何搜集需要的素材，以及怎样配置道具的效果和技能等等，只要事先计算好，素材直接放进炼金釜即可，而在本作，调合的过程需要考虑的事情更多。

STEP 1 选择炼金釜



回想“艾兰德”三部曲和“黄昏”三部曲里面，无论是平时常用的蛋糕面包回复药，还是做装备衣

© コ－エ－テクモゲ－ムス All rights



莫妮卡·艾尔文莱西

CV 洲崎绫

简介 索菲的好友，出身于优良的家庭，擅长学习和剑术，文武双全的才女。性格认真而且重视礼仪。从小与索菲就是好友，会对她说教，而且也会在各方面照顾她。还会经常到索菲家里吃甜点，然后顺便去给她家打扫。本人很喜欢唱歌，偶尔还会躲起来练习。



奥斯卡·贝尔曼

CV 山下诚一郎

简介 索菲的好友，是水果店的儿子。不拘小节的乐天派，拥有听到植物的声音的特殊能力，对花草有着非常丰富的知识。他本人也很喜欢植物，不过很懒不擅长活动，经常有一种毫无根据的自信。









柯尔奈莉亚

CV 近藤唯

简介 经营批发店店主，跟索菲同为炼金术士的她拥有复制物件的能力。但是，使用这个能力的代价就是会让身高变矮（简直充满了恶意），所以很节约使用自己的力量。性格我行我素而且悠闲，从懂事开始就为了寻找失踪的父亲，立志成为有名的人而经营批发店。

在战斗中柯尔奈莉亚主要负责支援，能够使用辅助系的道具干扰怪物的行动。

服的钢材布料，乃至各种化学药品还有核武器全都能用一个其貌不扬的炼金釜制作出来（不得不说炼金术真是奇妙的东西），但在本作，开始调合之前玩家需要选择炼金釜，不同的炼金釜可容纳的素材数量不同，增益效果也有一定差异。

STEP 2 放入素材



炼金釜内的空间以方块格表示出来，而每个素材所占的位置也会像俄罗斯方块那样用正方形格子表示出来，投放素材的时候，玩家要将这些素材像拼图那样放进去。炼金釜里面我们可以看到有些有Lv值的奖励格子，放在这些格子上的素材能够获得各种增益效果，比如品质提升等等。

STEP 3 选择增益效果



放入素材之后，可以根据点数选择增益效果，然后将效果赋予到成品上。完成这个步骤就会正式开始调合。

STEP 4 选择特性



调合完成，最后一个步骤就是给成品选择特性，这些特性会对成品的效果有着巨大的影响。特性选择完之后，调合工作就大功告成了。

战斗系统新变化

本作的战斗系统主要有两个变化的地方，一是炼金术士以外的角色也能使用道具了，不过根据角色的特性不同，他们能够使用的道具种类受到限制，比如柯尔奈莉亚主要是使用妨碍敌人的干扰系道具，而莫妮卡因为喜欢甜食，所以能用的道具也主要是食物。其二是援护系统改变，玩家可以对援护角色设置倾向，目前已知有“攻击”和“防御”两种方向，这个倾向在战斗中可以随时选择，选择不同也会让角色获得不同程度的加强。







哈洛尔·吉明斯

CV 新垣樽助

简介 镇上的钟表商，虽然是继承了隐居的父亲的钟表店，但工作态度一点都不认真。比起修理钟表，他更是喜欢制作枪械来维持生计。

性格非常刻薄，而且说话总是带刺，但内里还有关心他人的一面，对旧相识的索菲很在意。

在战斗中，他是一位可以攻击和回复、甚至能使用道具的特殊角色。



朱利欧·赛巴尔特·雷丁夏夫特

CV 大河元气

简介 从邻国过来的，隶属于教会骑士团的青年，风度翩翩，性格爽朗诚实。因为某种原因要调查炼金术而造访索菲的工作室。

能够轻松驾驭跟身高差不多长的大剑，拥有极高的战斗力。但似乎战斗中不擅长使用道具。



弗利兹·瓦斯贝尔克

CV 崛内贤雄

简介 周游世界各地演出人偶剧的人偶师，以前曾经当过佣兵，因此拥有非常卓越的剑术。而且旅游经验也很多，在绝境中是非常可靠的人，平时的性格与他的年龄相符，不过当他拿起人偶的时候性格就会突变。战斗中同样不擅长使用道具。



蕾安

CV 饭冢雅弓

简介 四处旅游，突然造访奇尔亨·贝尔之街的裁缝，她是一个很有自信的人，特别是自己的裁缝技术，而实际上她的裁缝技术也非常卓越，制作出来的衣服全部都充满了魅力。战斗的时候能够使用妨碍怪物的道具。

以“灵感”学习新的菜单

本作的调合道具菜单再也不是简单粗暴的买一本参考书回来读一读就学会的东西，而是要从各种行动中，通过灵光一现般的灵感来学习。学习的条件多种多样，比如触发特殊的剧情，战斗中使用调合道具等等，这些都有可能成为灵感的来源。





羁绊连携

羁绊连携系统是与同伴们协力，互相连结起来使得互相获得增益效果的系统，使用条件是将所有人的援护倾向设置成相同，为“攻击”的时候，连结的同伴会获得攻击力提升的效果，而“防御”则会降低伤害。另外，画面的左下角有一个“ChainLink”的槽，在羁绊连携的情况下蓄满之后还可以发动强力的三人连携攻击。





▲三人连携攻击类似于前作的援护攻击系统，前两名角色会使出较为强力的招式，而最后一名角色会使出专用的特殊技能进行追击。

炼金术的精髓——人偶制作



索菲利用炼金术的力量将原本是书本的普拉芙妲变成了人类的姿态，在这之上，索菲还可以通过“人偶制作”（ドールメイク）的方式将普拉芙妲改造成不同的模样。当然，变化之后的普拉芙妲就会获得各种特殊能力，为战斗带来更多便利。

普拉芙妲



CV 井口裕香

简介 藏在工作室深处，索菲的奶奶的一本古书。因为索菲在这本书上写上了炼金术的菜单而觉醒，此后就像老师那样教索菲学习炼金术。之后因为某件事她变成了人类的姿态，并且想起了某个使命。不过性格没有改变，依然给索菲提供炼金术方面的各种建议。

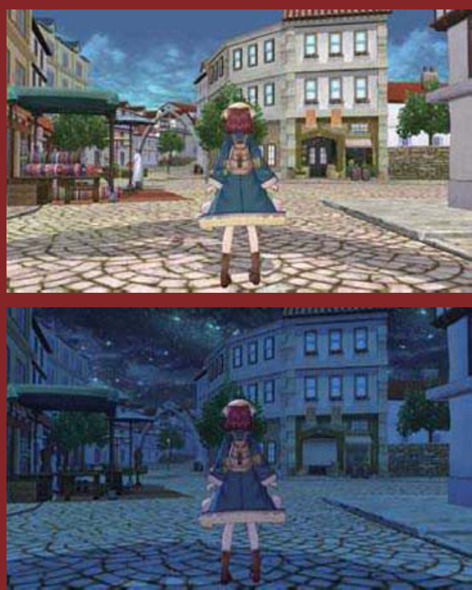
不过除了炼金术以外的事几乎完全不行，自从变成人类的姿态之后，各种意义不明的发言让周围陷入麻烦。性格虽然冷静，但也意外地有大胆的地方。



随着时间变化的世界

在本作的世界中，随着时间的推进场景会出现昼夜变化，虽说其他游戏中并不是稀有的功能，但这个功能在本系列中是首次出现的。昼夜的交替不仅会影响到生物的出现，采集点也会发生变化，有部分素材只能在白天或者夜晚才能采集到。不同的时间段走在街上，还会遇到不同的人物。

当然，在工作室制作道具所消耗的时间自然也会反映到昼夜变化中去。



▲不同时间会影响到采集、遇敌和剧情

文 伽蓝 美编 NINA



来自瑞典小组的文艺作品

毛线小精灵	EA	平台动作
多机种	Unravel	美版
	发售日未定	本地1人	对应年龄：未定
	售价为XOne/PS4：未定		

玩“毛线”的游戏！

在今年的E3期间的EA展前发布会上，除了一如既往火爆的EA传统作品串烧外，有这么一款作品以一种明显有别于EA作品的独特风格让人们记住了它，它就是《毛线小精灵》。这是一款由瑞典工作室Coldwood Interactive制作的平台动作解谜游戏，本作的主角是一个红色的毛线人偶，这样的设定让人感到童话味道十足。值得一提的是，Coldwood工作室仅只有14名员工，但他们却亲手打造了《毛线小精灵》风格独特的游戏引擎，可见小组的能力之高，也让人越发期待本作的实际表现。


■贴在工作室办公室的设定原画。



如果要用一句话总结《毛线小精灵》的游戏内容，那就是：玩“毛线”！本作讲述的是名为Yarny的毛线人偶的冒险故事，无论到哪里，Yarny的身上都会带着一根红色的毛线，而这根毛线也正正是游戏的核心，利用这根毛线，玩家可以进行摆荡、拖拽等动作，甚至可以利用毛线制造一个装置来跳过一些场景，而通过与场景的互动解开谜题推进，最终达到关卡终点正是游戏的主要玩法。

©2015 EA International

毛线人的孤独旅程

提到了本作的创作灵感来源时，制作人 Martin Sahlin 表示其来自于他的一次家庭野营，在这段旅途的闲暇时光他制作了一个 Yarny 模样的毛线人偶，然后他想象这个毛线人偶利用毛线移动物件，缠绕在树上等，这些想法最终逐步变成了我们看到的《毛线小精灵》，因此可以说本作是制作人 Sahlin 脑海幻想的真实再现。







初见《毛线小精灵》时，相信由于玩法、画面等因素，有不少的玩家都会被《小小大星球》先入为主地影响，但是与《小小大星球》那种欢乐的气氛相比，本作要显得更加宁静，甚至可以说是略带孤独的氛围。Sahlin 表示，一般的游戏往往会带给人刺激，但却很少告知玩家停下脚步去欣赏身边的美景，因此本作的世界观就是以 Sahlin 成长之路上的美好风景作为题材，并加入自己的个人想法，以游戏的方式与玩家们共享。

《毛线小精灵》的主题，突出的是人与人之间的关系，通过与 Yarny 一同经历冒险，最终可以发现，Yarny 投出的红线，正是连接人们的纽带。

科隆试玩补遗

这款在今年 E3 上第一次和大家见面的小清新风格作品，发行商却是以车枪球等主流游戏作品而闻名的 EA，所以相信在发布会上看到其首次登场的玩家们都会有种惊艳的感觉。事实上，《毛线小精灵》也的确有着令人难忘的艺术风格，作为主角的小毛线娃娃身上有着浓重的童话氛围，但是游戏当中的场景却是处处透着真实的影子，两者的风格相互碰撞，营造出了一种过目难忘的印象。

在今年的科隆展上，EA 也提供了本作的试玩，其内容就是游戏的开端，似乎没有长度限制，倒是现场试玩本身有规定的时间，所以能够玩多远取决于玩家自身的技术。话虽然是这么说，不过其实《毛线小精灵》并非是一款特别强调动作元素和瞬间反应的平台动作游戏，而是强调解谜，只有通过观察环境当中的元素并理解到其相互之间的作用后，再充分利用毛线娃娃的能力，才能够开创出道路让其继续前进。



在游戏的开始阶段，一切阻碍看起来都是微不足道的，无非都是一些通过简单地拉动物件和跳跃就能够解开的谜题，但是随着游戏不断推进，有一些谜题就开始变得凶险起来，例如在一个中前期的谜题当中，玩家需要拉动挡路的木板来创造新的道路，但是在达成这个目标的同时，被挡在木板后方的一个巨大的油桶也随之失去了支撑，直接朝着毛线娃娃滚来，玩家需要操纵着娃娃让其迅速跑回之前来时路上一个阶梯状的凹槽处躲避油桶，但是当玩家来到凹槽处时，却会发现之前为了让自己爬上阶梯而推过来的苹果反而堵住了自己的藏身处，如果玩家不够当机立断，没有拉开苹果并躲入凹处，就会被油桶碾过，立刻散架，只能从头再来。

在随后我的试玩过程当中，这种“油桶杀”不时出现，玩家的解决方法也必须得富有创造性，当躲避油桶已经不再是好方法时，有时候玩家甚至得通过环境跳到油桶上方，通过朝着油桶滚动反方向跑动的方式，维持着毛线娃娃位于油桶上方的状态，让其通过油桶这个“平台”到达目的地，又或甚至是把油桶引导到带有腐蚀性液体的水池中，让其化为踏脚点等等。





十几分钟的试玩时间一瞬而过，关于游戏的乐趣，我已经得到了一个较为全面的理解，倒是其故事剧情似乎还蕴含在一片神秘的迷雾当中。到底玩家在攻关过程中收集到的那些残留的往日影像意味着什么？毛线娃娃的旅途终点又在哪里？一切都要等游戏正式发售之后，才会被揭晓。

文 秋沙雨 美编 NINA



传颂之物 虚伪的假面	Aquaplus		策略角色扮演
多机种	うたわれるもの 偽りの仮面		日版
	2015年9月24日	本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为PS3/PS4/PSV版：6000日元		

再过不到一个月，这部久违多年的《传颂之物》正统续作就要与玩家们见面了，而本作的TV动画也将从10月开始放送。本期前线将会为各位介绍本作新公开的角色以及让前作玩家倍感熟悉的几位角色，同时也公布了预约特典和系统相关的情报。

角色介绍



扇

声优：樱井孝宏

诺丝莉的弟弟兼辅佐，虽然外表年轻但是为人处世十分成熟，给人一种十分果断的感觉。



诺丝莉

声优：山本希望

率领着一干手下的义贼老大，是一个豪快而直率的少女，有着让人联想不到贼的端正相貌和丰满身躯。她的身边随时跟着负责制止她冲动行动的弟弟扇。



雅克特怀尔特

声优：江口拓也

身为剑豪的他有着各种各样的威名，挥舞着能够留下残像的太刀而拥有着“阳炎的雅克特怀尔特”这一别名。和其他的剑客不一样，他并不会侍奉某个特定的主上，而是和女儿一起巡游各国。



乌鲁鲁与莎拉娜

声优：佐仓绫音

神出鬼没的双胞胎姐妹，五官和身材非常相近，不过乌鲁鲁的肤色偏白，莎拉娜的肤色较深，利用肤色可以判别出姐妹俩谁是谁。在旅途中她们暗中跟踪哈库等人，没有人知道这两人的真正意图。



亚图依

声优：原由实

给人一种轻飘飘感觉的少女，性格开朗而且不会陷入恐慌，平时会使用优雅的言辞来与人对话。是个对恋爱感兴趣的少女，同时也是个枪法高手。头上一直待着的是她的宠物克拉林。

©2015 AQUAPLUS

流程的进行方式

本作的内容分为剧情与战斗两个部分。

剧情部分的进行方式与一般的文字冒险游戏别无二致，精美的 CG 与人物立绘是两大看点。






战斗部分则是以战棋类游戏的操作为主。在战斗前，玩家首先需要选择出战的角色，而根据剧情，部分角色是肯定会参战的。




之后就根据每个角色的敏捷来决定战斗时的行动顺序，使用他们所擅长的技能来打倒敌人。






在达成胜利条件之后就能够取得咱都的胜利，这时候参战的角色都将获得经验值与额外的点数奖励。




▲三个机种之间能够使用CrossSave、CrossLoad功能来实现普通存档与中断存档的共享。

初回特典与限定版

通常版和限定版都将附带初回特典，内容为向坂环的武士 ver. 和久寿川莎莎拉的武士 ver.，在游戏发售后这个特典将会作为 DLC 在 PS 商店贩卖。



限定版的特典为：

●限定版 BOX 专用的新图封面，三机种版本的限定版 BOX 封面都为同一种。

●收录了角色初期设定图等内容的设定集。

●收录了游戏部分曲目的迷你原声 CD。

●角色 DLC，除了初回特典的向坂环的武士 ver. 和久寿川莎莎拉的武士 ver. 之外，还有向坂环的泳装 ver. 和久寿川莎莎拉的泳装 ver.，和初回特典一样，两个角色的泳装 DLC 日后也将会在 PS 商店进行配信。

御神槌



声优：内田夕夜

大和的左近卫大将，假面之人。战斗里与奥修德尔不相上下，与他一起并成为大和的双壁，和奥修德尔不同的是他身上有种狂暴的气息，会施放出如同历代勇士般的压迫感。哥哥是身为八柱将的雷光。

雷光

声优：置鲇龙太郎

大和八柱将的其中一人，拥有着别名“圣贤的雷光”。大和屈指一数的之将，传闻中他不依靠武力，但凭着智略就能够攻陷任何难攻不落的堡垒，御神槌的哥哥。



阿露露



声优：泽城美雪

图斯科尔使节团的其中一人，艾露露的妹妹。日常的行为看起来如同小动物一般，不过却会用简洁的语言来说出些带刺的话。跟随着她的有如同老虎一般的白色野兽穆克尔与灵兽加查塔拉。

卡缪

声优：钉宫理惠

图斯科尔的巫，十分有气质的美人，背后有着巨大的黑色翅膀，能够操纵强大法术。作为图斯科尔的使节团来到了大和，同时也是御神梦界的皇女，乌璐特里的妹妹。





奇迹少女们的梦幻共演，开幕！

《初音未来 歌姬计划》系列”是SEGA旗下最成功的音乐游戏之一，初音的人气以及由Vocaloid所支撑的创作环境是非常重要的推动力，独特的谱面形式搭配精致的即时演算更为游戏带来了与众不同的魅力。经过了系列5款作品的不断改良和进化后，游戏的玩法已经足够丰富与成熟，那么在原有引擎的基础上拓展游戏内容的覆盖面，也不失为一个好的策略。于是在这款名为《奇迹少女祭》的新作里，11部动画作品中的47位少女，将在奇迹的舞台上，共同献上梦幻的演出！

奇迹少女祭	SEGA	音乐
PSV	ミラクルガールズフェスティバル	日版
2015年12月27日	本地1人	对应年龄：未定
售价为6990日元		

22曲！ 47人！ 梦幻的奇迹共演

本作涵盖了《摇曳百合》、《潜行吧！奈亚子F》、《绯色战姬》、《黄金拼图》、《苍蓝钢铁战舰》、《摸索吧！部活剧 Encore》、《Wake Up，Girls！》、《GO！GO！575》、《农林》、《未确认进行式》、《请问您今天要来点兔子吗？》共11部动画作品，并收录了每部作品中最具代表性的两首人气曲目。而47名动画角色将以舞蹈的形式带来全新的演出，梦幻般的奇迹共演，即将开幕！



收录作品一览

动画作品	收录曲目	登场角色
摇曳百合	ゆりゆらららららゆるゆり大事件（1期OP） いぇす！ゆゆゆ☆ゆるゆり♪♪（2期OP）	赤座灯里（CV：三上枝织） 船见结衣（CV：大坪由佳） 岁纳京子（CV：津田美波） 吉川千夏（CV：大久保瑠美）
潜行吧！奈亚子F	太阳曰く燃えよカオス（1期OP） 恋は浑沌の隷也（2期OP）	奈亚子（CV：阿澄佳奈） 暮井珠绪（CV：松来未祐） 克子（CV：大坪由佳）
绯色战姬	Vivid Shining Sky（ED） ありふれたしあわせ（ED）	一色茜（CV：佐仓绫音） 二叶葵（CV：村川梨衣） 三枝若叶（CV：大坪由佳） 四宫向日葵（CV：内田彩） 黑骑蕾（CV：内田真礼）
黄金拼图	Jumping!!（1期OP） Your Voice（1期ED）	大宫忍（CV：西明日香） 爱丽丝·卡塔雷特（CV：田中真奈美） 小路绫（CV：种田梨沙） 猪熊阳子（CV：内山夕实） 九条可怜（CV：东山奈央）
苍蓝钢铁战舰	-アルス・ノヴァ- ブル-・フィ-ルド（动画ED） Innocent Blue（动画ED）	伊欧娜（CV：渕上舞） タカオ（CV：沼仓爱美） ハルナ（CV：山村 响）
摸索吧！部活剧 Encore	Stand Up!!!!（OP） てさぐり部部歌（插入歌）	铃木结爱（CV：西 明日香） 佐藤阳菜（CV：明坂聪美） 高桥葵（CV：荻野可铃） 田中心春（CV：大桥彩香）

©SEGA

动画作品	收录曲目	登场角色
Wake Up, Girls！	タチアガレ！ （剧场版主题歌） 7 Girls War （アニメ OP）	岛田真梦（CV：吉冈茉祐） 林田蓝里（CV：永野爱理） 片山实波（CV：田中美海） 七濑佳乃（CV：青山吉能） 久海菜菜美（CV：山下七海） 菊间夏夜（CV：奥野香耶） 冈本未夕（CV：高木美佑）
GO！ GO！ 575	コトバ・カラフル（OP） コトバ・サガシタイ（OVA ED）	正冈小豆（CV：大坪由佳） 小林抹茶（CV：大桥彩香） 与谢野柚子（CV：寿美菜子） 小野小梅（CV：芹泽优）
农林	も・ぎ・た・て♥フル-ツガ-ルズ（ED） コ-ドレス☆照れ☆ PHONE（插入歌）	木下林檎(草壁ゆか)(CV: 村ゆかり) 中泽农（CV：花泽香菜）
未确认进行式	とまどい→レシピ（OP） まっしろわ-るど（ED）	夜之森小红（CV：照井春佳） 夜之森红绪（CV：松井惠理子） 三峰 真白（CV：吉田有里）
请问您今天要来点兔子吗?	Daydream café（1 期 OP） ぽっぴんジャンプ♪（1 期 ED）	心爱（CV：佐仓绫音） 智乃（CV：水濑いのり） 纱路（CV：内田真礼） 理世（CV：种田梨沙） 千夜（CV：佐藤聪美） 惠（CV：村川梨衣） 麻耶（CV：德井青空）



3D 再现！人气动画角色齐聚一堂

摇曳百合



CV. 大久保瑠美　CV. 三上枝织　CV. 津田美波　CV. 大坪由佳

作品简介



不法占领旧・茶道部的活动室，并擅自成立了“娱乐部”的 4 人组。不过目前并没有任何特别明确的社团活动内容，平日里不过就是四人聚在一起闲聊罢了。部里的学霸岁纳京子和考试万年老二的学生会杉浦绫乃副会长曾有约定，如果下次的考试中绫乃胜过京子，则不准娱乐部继续霸占活动室，反之，绫乃也必须加入娱乐部。于是，充满着爱与朝气的悠闲故事，开始了！（不过我想官方一定有哪里搞错了，娱乐部明明只有 3 个成员，不是么？）

潜行吧！奈亚子 F



CV. 大坪由佳　CV. 阿澄佳奈　CV. 松来未祐

作品简介

“总是面带笑容匍匐而来的蠕动混沌，奈亚拉托提普向你问好！”

和这句意义不明的中二台词一起出现的，是自称克鲁苏神话邪神之一的银发美少女，由于“奈亚拉托提普”这个名字实在太长，所以就有了“奈亚子”的昵称。身为外星人的她为了解救被其他邪神袭击的八坂真寻而被派遣至地球，面对不断袭来的的邪神们，奈亚子以名为“宇宙 CQC”的残暴战斗方式予以还击（到底谁才是邪恶的反派实在值得深思）。这场宇宙规模的壮烈事件背后隐藏着何种真相？真寻又能否回顾原本和平的日常的生活呢？

而随着缠绕火焰的变态少女“克子”及奈亚子的青梅竹马“莲太”相继登场，不为人知的“恐怖”恋爱喜剧，就此上演！

农林



CV. 田村ゆかり　CV. 花泽香菜

县立田茂农林高等学校，简称“农林”，迷恋着偶像草壁幽香的男主角畑耕作正就读于此。而原本为了成为农业栋梁的他却因为偶像的突然隐退而一蹶不振，被好友中泽农拉回教室时，却意外发现新来的转学生竟然和自己魂牵梦绕的偶像草壁幽香长得一模一样！这究竟是……？

说着方言的青梅竹马、可靠的眼镜美少年、可爱的小动物、巨乳少女！妄想系女教师！足控！小裤裤！还有神秘转学生……这里有着青春的全部啊！

120% 的 Live 临场感



节奏游戏基本沿用了“《初音未来 歌姬计划》系列”的玩法：○ × △□及十字键的音符从屏幕的各个方向飞入，当音符与判定标志重合的瞬间按下对应按键即可。简单直观的操作设计，即便是没有接触过《歌姬计划》的玩家也能够很快上手，轻松地享受演奏乐趣。





游戏中不仅根据不同的角色设计了符合其个性的舞蹈动作，照明设备和多机位的摄像机等舞台装置也一应俱全，当然也少不了传达出现场气氛的观众和热情的应援，玩家们可以尽情享受 120% 的现场演出感！





绯色战姬



示现引擎，是能够解决世界上一切能源之争的梦想动力源。人们在相模湾中心的人工岛“蓝岛”上建设了这一全新的装置，将能源送往世界各地，由此也迎来了和平时代。

不过，以夺取示现引擎为目标的神秘敌人——Alone 突然现身，现有武器对其完全无效，而拯救世界的关键，是名为“Vivid 系统”的变身之力。为了未来的存亡，少女们的战斗正式打响！



原本在动画中以 2D 形象为登场的角色们，在游戏中会以 3D 建模的形式忠实再现！配合歌曲和舞蹈的感觉，除了会有丰富的表情外，还会有符合不同动画及角色个性的现场表演。

摸索吧！部活剧 Encore





作品简介



某年四月，桃城高中正在热烈举办新生社团活动邀请会，“探索部”部长铃木结爱和副部长佐藤阳菜为了强行招募新部员，正干劲十足地在各处活跃。不过就在二人因是否该招收男性或女性社员，以及今后的活动及发展方向等问题无法抉择之时，二年级生高桥葵拉着新生田中心春一起加入了。烦恼着“什么才是适合自己的社团活动”的心春，怀抱着这个疑惑与其他三人为了“不一样的高中生活”而共同奋斗。于是，四名女高中生为期 12 个月的青春喜剧就此开幕！



在节奏游戏中，会以玩家所熟悉的电视画面的尺寸和视角进行展现，不过在鉴赏模式中，则会呈现出完整的舞台，让玩家享受身临其境的舞台演出。





巡回演出

游戏搭载了全新的巡回演出模式，以音乐游戏的形式进行通关挑战。玩家将以“现场导演”的身份，在全国 6 个大型会场的舞台上开展现场演出的活动。因此除了演奏技巧外，如何安排演出日程和节目名单，让观众数量达到预定的目标，玩家应该更多以“导演”的角度出发进行考量，让巡演成功举办。

每一场巡演都有一定的日程安排，完成所有演出后就可以进行新的巡演。随着巡回演出的不断推进，不仅会追加新的曲目，难度方面也会提升。另外，节奏游戏结束后，根据评价可以获得相应的“奇迹点数”，并用于购买新曲目。由于玩家可以在节目单中自由编排演出曲目，因此随着新曲目的不断增加，编排节目时的选择范围也就愈发丰富，巡回演出在不同的搭配下，也会有无穷的乐趣！

Step.1

选择要进行的寻回演出



Step.2

提前设定好某一天的演出安排，玩家可以根据自己的喜好自由编排



Step.3

按照设定好的曲目顺序依次进行节奏游戏，把握好节奏和时机，以最好的状态完成演出！



苍蓝钢铁战舰



CV. 沼仓爱美　CV. 渊上舞　CV. 山村响

作品简介

2039 年，由于全球变暖而引发的海面上升，人类失去了几乎大半的陆地。与此同时，笼罩着迷雾的的战列舰群“海雾舰队”出现在世界各地的大洋，搭载着神秘的超兵器向人类发起进攻。人们倾尽所有的战力还击，但面对敌人压倒性的实力毫无招架之力，这场名为“大海战”的最终决战以惨败告终，人们失去了对海洋的控制权，所有的海域、运输路线都被“海雾舰队”封锁，大陆与岛屿之间失去联系、从而导致了政治与经济的崩坏，以及文明的衰退。



不过人类从未放弃夺回海洋的希望，在“大海战”结束的 7 年后，从“海雾舰队”叛逃的潜水艇“伊 401”出现在士官候补生・千早群像面前，与“伊 401”的心智模型“伊欧娜 ”相会的千早，能否为人类带来突破和希望?

ONE MAIN LIVE

除了巡回演出外，游戏在“ONE MAIN LIVE”中提供了单曲游玩的自由模式，每首歌分为 Easy、Normal、Hard 三种难度，并设定了 9 个挑战任务。玩家只要成功达成挑战目标，便可以解锁新的难度和游戏项目。



Step.4

根据不同曲目的表现统计总分，超过规定目标即可进入下一个日程的演出。



Step.5

整场巡回演出的总分会换算为观众人数，超过预定人数后，便可以开始新的巡回演出啦。





攻略透解 GUIDE THROUGH

作为3DS平台的第二款《机战》，《机战BX》带给粉丝们的惊喜还是有目共睹的。画面演出效果的提升与丰富的隐藏要素，都能让购买本作的玩家乐在其中。本次的“攻略透解”栏目将为大家带来本作的基本系统介绍以及关卡攻略，希望能够对大家带来帮助。由于本作的隐藏要素较多，许多条件仍需要进一步确认，我们会在下期的“研究中心”栏目里对这些内容进行补完，敬请期待。

文 乙太 & 乌冬　美编 心の永恒

超级机器人大战BX	BNEI	策略角色扮演
3DS　スーパーロボット大戦BX		日版
2015年8月20日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为6640日元		

系统详解

操作介绍

一般操作

键位	作用
十字键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
A	确定/调出主菜单(无选定目标时)/调出行动菜单(选定我方机体时)/查看敌机移动范围与能力(选定敌机时)/加快战斗动画速度(战斗画面中)
B	取消/跳过战斗动画（战斗中）/查看以前对话（对话中）
Y	快捷键(注)/自动选择移动位置(移动时)/自动选择攻击目标(选择攻击目标时)/分段跳过战斗动画(战斗中)/精神多选(使用精神时)/切换副机体的行动(战斗准备界面中)/切换主机体和副机体的能力界面(能力界面中)
X	快捷键（注）/开启或关闭战斗动画（战斗准备界面中）/加快剧情对话速度（对话中）
L/R	切换我方可行动角色（大地图界面时）/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换主机体行动（敌方发起的攻击的准备界面中）/切换攻击方式（我方发起的战斗的准备界面中）
START	快速存档（大地图界面时）/查看机师技能或机体特殊能力的效果（能力界面中）
SELECT	快速存档（大地图界面时）

※注：快捷键可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、系统设定）和选定目标时（移动、攻击、变形、地形、编成、交代、精神、能力）

特殊操作

键位	作用
X+（L/R）	一览界面时切换显示资料
R+A	加快剧情对话速度
L+A	直接跳过剧情对话
R+L+（SELECT/START）	快速复位游戏（此时按住START或SELECT键不放可快速读档）
B+方向键	加快光标移动速度
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

机师参数说明

项目	说明
气力	气力越高机师的攻击力和防御力也越高，反之亦然。战斗开始时气力为100，自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，默认上限为150。另外部分武器和特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用。
击坠数	累积击坠的敌机数量
特性	相当于以前作品中的“信赖补正”，当我方单位相邻时，单位间能得到对方特性所显示能力的加成
Lv	当前等级
Next-Lv	到达下一级所需的经验值
EXP	累积获得的经验
格斗/射击	驾驶员的攻击力，分别对应格斗武器和射击武器，数值越高攻击伤害越高。
技量	影响机体攻击时的CRT（会心一击率，伤害1.25倍）以及部分技能的发动几率。
防御	影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小。
回避	影响机体的回避能力，数值越高回避率越高。
命中	影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高。
精神コマンド	机师当前习得的精神指令，战斗中可消费SP使用精神让自机或队友获得各种各样的有利效果。
战术指挥/应援	部分角色的专有能力，设定为战术指挥官后该效果就会对我方全体生效，具体可参看后文。
专用技能（专用スキル）	机师的专用技能
泛用技能（泛用スキル）	机师的泛用技能

©BANDAI NAMCO Games Inc



附表・精神效果一览

名称	消费SP	对象	持续时间	效果
热血	40	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，不能和魂并用
魂	50	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，不能和热血并用
斗志	30	自机PU	一回合	对目标攻击必定会心，不能和热血、魂并用
ひらめき	10	自机	一次	100%回避敌人攻击
不屈	15	自机	一次	受到攻击时，伤害变为10
铁壁	30	自机	一回合	受到的伤害变为1/4
顺应	25	自机PU	一回合	自机的机体以及武器的地形适应变为S
かく乱	70	敌全体	一回合	敌人的最终命中率减半，对方的必中效果优先
集中	20	自机	一回合	自机命中、回避率上升30%
必中	20	自机	一回合	自机命中率变为100%，对方的ひらめき效果优先
感应	35	我方1机	一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	25	自机	一次/一回合	同时获得“必中”和“ひらめき”的效果
加速	10	自机PU	一次	机体移动力+3
追风	15	我方PU	一次	指定目标获得“加速”效果
觉醒	60	自机PU	一次	行动次数+1，重复无效
再动	90	我方PU	一次	指定目标获得“觉醒”效果
突击	25	自机PU	一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
强袭	35	自机PU	一次	同时获得“加速”、“突击”、“直击”效果
根性	20	自机	一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	40	自机	一次	完全回复自机HP
信赖	30	我方1机	一次	指定目标HP回复30%
友情	60	我方PU	一次	指定目标HP全回复
绊	80	我方全机	一次	我方全体HP回复50%
补给	60	我方PU	一次	指定单位弹药和EN、MP完全回复
狙击	35	自机PU	一回合	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
正义	70	自机	一回合	攻击时不消耗EN、MP和弹药
气合	40	自机	一次	机师气力+10
气迫	50	自机	一次	机师气力+30
激励	60	我方PU	一次	自机以及邻接的我方气力+5
脱力	50	敌方PU	一次	指定目标的气力-10
期待	80	我方1机	一次	指定单位主机师的SP回复50
てかげん	10	自机PU	一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP
直击	30	自机PU	一次	无视机体体积补正带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦察	5	敌方PU	一次	查看指定敌方单位的具体情报资料，并且一回合内回避率下降10%
勇气	85	自机	一次/一回合	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
爱	90	自机	一次/一回合	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
幸运	40	自机PU	一次	战斗获得的资金变为2倍
祝福	60	我方PU	一次	指定单位获得“幸运”效果
努力	20	自机PU	一次	战斗获得的经验值变为2倍
应援	40	我方PU	一次	指定单位获得“努力”效果

机体能力说明

项目	说明
HP	机体的体力，HP为0时就会被击坠
EN	机体的能量，在空中移动、使用EN武器等情况下都会消耗EN
装甲	机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少
运动性	机体的回避能力，数值越高回避率越高
照准值	机体的命中能力，数值越高命中率越高
移动	机体的移动力，数值越大移动的距离越远。分号后的为机体可移动的地形，分为海陆空三种
体积（サイズ）	机体的大小，分为SS/S/M/L/2L/3L五种
地形适应	机体的地形适应能力，分为C/B/A/S四个等级，其中A为标准，A以下为不擅长地形，A以上为擅长地形，在擅长的地形上机体命中、回避、防御都会得到提升，反之亦然
奖励（ボ–ナス）	机体的附加能力，组队时双方的奖励都能得到加成
特殊能力	机体的特殊能力
搭档（パ–トナ–）	组队单位的僚机能力

武器能力说明

项目	说明
弹数	由分数表示，残余弹数/总弹数
消费EN	使用该武器的必要EN，括号内为机体现在的EN
必要气力	使用该武器的必要气力，括号内为机师现在的气力
必要条件	使用该武器的必要条件
地形	武器的地形适应，分为C/B/A/S四个等级，其中A为标准，A以下为不擅长地形，A以上为擅长地形，在擅长的地形上武器的命中、攻击力都会得到提升，反之亦然
分类	武器的分类，准星标志为射击武器，拳头标志为格斗武器
无效化	防护罩等可无效化的特殊防御
特殊效果	武器的特殊效果
属性	P为移动后攻击武器；S为特殊效果武器；B为光线武器；M为地图武器；+为合体攻击
敌味方识别	地图武器是否会对我方机体造成伤害
形式	地图武器的种类，分为以自机中心型、方向指定型和着弹点指定型三种

搭档战斗系统



本作和《机战UX》一样也是采用搭档战斗系统，可让两架机体组成一个单位进行行动，这种单位叫作PU（搭档单位，Partner Unit），而没有编成PU的单独机体则被称为SU（个体单位，Single Unit），两种单位有着各自的优点，战斗中要根据状况区分使用。

搭档单位

PU中在前的机体为主机体，在后的为副机体。移动时，PU的移动类型取决于主机体，比如飞行机体和陆地机体组队，只要飞行机体担任主机体，那陆地的一方也能享受的空中的移动效果；攻击时，主机体攻击后副机体能进行追加攻击，并且攻击对象如果是PU的话，还可在集中攻击主机体、集中攻击副机体、个别攻击三种不同的攻击方式中选择其一（无需援护攻击技能）；防御的情况下，当敌机对我方PU的主机体或副机体进行集中攻击时，没受到攻击的一方可以对被攻击的一方进行援护防御（需援护防御技能）；受到修理和补给时，效果同时对两架机有效，并且PU中有修理机或补给机的话，相对应地还能享受到每回合HP或EN回复10%的效果；PU内的两架机可以共享机体奖励，机体能力比SU时更强。

个体单位

SU 虽然没有来自小队内另一架机的援护，不过但当和拥有“援护攻击”和“援护防御”技能的我方单位邻接时，就能享受到 PU 的副机体一样的效果。并且 SU 能使用部分 SU 的专用技能，如在气力 130 以上时击坠一架敌机后能进行再次行动的“连续行动”，还有能使用同时攻击 PU 两架机体的“全体攻击”。

PU的编成

除了在整备画面的**ユニット**编成中进行 PU 和 SU 的编成外，在战斗中也是可以对两种单位进行简单的整编。当单位邻接时会出现编成指令，可在两个单位的机体中进行 PU 或 SU 的编成；使用交代指令可让 PU 中的主机体和副机体互换位置；撤退能让 PU 中的一架机体脱离战场，剩下的一架机变成 SU。

整备画面说明

パイロット一覧：查看机师的能力。

机体一览：查看机体的能力。

检索：检索精神、机师技能、机体特殊能力、武器性能和机体奖励。

スキルアイテム：用技能道具让机师习得新技能或提升机师的能力，部件可在击倒特定敌人或过关时获得。

机体・武器改造：消费资金对机体的能力或武器威力进行改造。

システム：更改系统设定。

のりかえ：变更部分机体的机师。

ユニット编成：编成 PU 和 SU。

追加コンテンツ：依次为购入追加内容；输入 DLC 码（如初回特典中附带的码）下载追加内容；游玩追加内容中的残局机战（ツメスパロボミッション）；游玩追加内容中的特殊关卡（キャンペーンマップ）。

战术指挥 / 应援：在有战术指挥和应援效果的角色中选择一名作为战术指挥官，战斗中我方全员都可享受到该效果。

机体换装：部分可换装的改变形态。

データセーブ：保存记录。

バトルレコード：战斗记录，游戏中达成特定的条件可获得部队点数，累积部队点数可获得各种各样的奖励。

シナリオチャート：关卡路线图。

次のマップへ：开始下一关。



附表・技能道具一览

名称	效果
底力	随机体HP减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升
援护攻击	为相邻的SU进行援护攻击，技能等级决定援护的次数，并且攻击力和命中率也会随等级增加而提高
援护防御	为相邻的SU进行援护防御，技能等级决定援护的次数
斗争心	出击时气力+5
气力限界突破	气力上限变为170
Ｅセーブ	武器的消费EN变为80%
Ｂセーブ	武器弹数变为1.5倍
カウンター	在敌人攻击前先进行反击，PU中只要有一架机发动就算都发动，发动几率根据与对手的技量差而定
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%
ガード	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2
连续行动	SU专用技能，气力130以上时击破敌机可再行动一次（1回合发动一次）
全体攻击	SU专用技能，可同时攻击PU的两架敌机，攻击力随技能等级提升
ヒット＆アウェイ	可攻击后再移动
サイズ差无视	无视体积补正带来的命中减少和伤害减少
インファイト	格斗武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
ガンファイト	射击武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍，修理范围加一格
补给スキル	补给机体可以移动后再补给
ＳＰアップ	最大SP随技能等级每级上升5
集中力	每增加一级精神消耗的SP减5
指挥	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，离技能持有者越近效果越高，技能等级越高指挥范围越大
精神耐性	能力低下、行动不能、气力低下和SP低下无效化
ハ–フカット	被命中率在30%以下的攻击命中时，最终伤害变为50%
海动直传格斗术	机师格斗+10，防御・回避+5
大河长官のゴルフクルブ	机师格斗+10，技量・回避+5
仁のテスト	机师格斗+10，射击・命中+5
国分寺ナナコのブロマイド	机师格斗+10，回避・命中+5
力の书	机师格斗+10，防御・技量+5
くろがね屋の温泉まんじゅう	机师格斗+10，技量・命中+5
超合金Z制つるはし	机师格斗+10，防御・命中+5
真上直传射击术	机师射击+10，技量・命中+5
マノン特制ドリンク	机师射击+10，防御・命中+5
魔法の书	机师射击+10，防御・技量+5
娘娘特制银河ラ–メン	机师射击+10，格斗・命中+5
ミ–ナのディスク	机师射击+10，回避・命中+5
映画「ソレスタルビ–イング」	机师射击+10，技量・回避+5
パトリックのナイトキャップ	机师射击+10，防御・回避+5
ジンネマンの缶ス–プ	机师防御+10，射击・回避+5
オトロのピサ	机师防御+10，格斗・技量+5
ポテトのポテチ	机师防御+10，射击・命中+5
ピュアシ–ルド	机师防御+10，格斗・射击+5
超合金ゲキ・ガンガ–3	机师防御+10，格斗・回避+5
技の书	机师防御+10，射击・技量+5
スカ–レット式罵り语录	机师防御+10，格斗・命中+5
教典「ホツ・マツアの教え」	机师技量+10，防御・回避+5
ダイナ–のコ–ヒ–	机师技量+10，格斗・命中+5
キオの携帯ゲ–ム机	机师技量+10，回避・命中+5
ホウメイ特制火星丼	机师技量+10，格斗・射击+5
アイシャ特制パインサラダ	机师技量+10，射击・防御+5
エルカの干物	机师技量+10，格斗・回避+5
ビギ–ちゃんのロボオイル	机师技量+10，防御・命中+5
ランカのディスク	机师回避+10，射击・命中+5
ウサたんめいぐるみ	机师回避+10，射击・技量+5
1/1チャム人形	机师回避+10，格斗・命中+5
なないろニンジン	机师回避+10，防御・技量+5
バランタイト	机师回避+10，格斗・射击+5
マ–ダル入浴セット	机师回避+10，技量・命中+5
黑骑士の假面	机师回避+10，格斗・技量+5
シェリルのディスク	机师命中+10，射击・回避+5
インダストリアル7のホットドッグ	机师命中+10，技量・回避+5
ラジロボがががっち	机师命中+10，格斗・防御+5
娘娘特制まぐろ馒	机师命中+10，射击・防御+5

附表・技能道具一览

名称	效果
ミシエルのメガネ	机师命中+10，射击・技量+5
ナト–ラお绘かきセット	机师命中+10，防御・回避+5
勉の勉强メガネ	机师命中+10，格斗・技量+5
アタッカ–	气力130以上攻击力1.2倍
サポ–タ–	援护攻击的攻击力以及援护防御的防御力1.2倍
SP回复	每回合回复SP
改造スキル	机体、武器改造费用减少20%
距离补正无效	不会因攻击距离补正而导致命中率下降
移动+资金	移动入手资金
移动+精神	移动回复SP
完全防御	使用盾牌的防御变为100%发动
剑豪	「切り拂い」的发动几率变为100%
铳の名手	「击ち落とし」的发动几率变为100%
先手必胜	「カウンタ–」的发动几率变为100%
气力觉醒	气力上限变为200
精密攻击	会心发动时伤害变为1.5倍
气力+攻击	气力上升时攻击力大幅上升
气力+防御	气力上升时防御力大幅上升
强运	获得资金1.2倍
ガンバリ屋	获得经验值1.5倍
地形适应上升	机体和武器的地形适应上升一个阶段
修理装置搭载	没有修理装置的机体搭载修理装置
补给装置搭载	没有补给装置的机体搭载补给装置
连续タ–ゲット无效	技能持有者不会因连续目标补正导致回避率减少
心の辉石	机师格斗、射击、技量、防御、回避、命中+15
予知	每回合使用精神“ひらめき”
强袭	每回合使用精神“突击”

奖励的提升

机体奖励的效果类似于以前作品中强化芯片，不过是区别是固定绑定在机体身上的，玩家可以通过组成 PU 的方法，来让机体共享之间的能力，从而达到互补的效果，让作战能力更强。

机体奖励在达成特定的条件后可得到增强，从初始的 0 阶段开始还可以提升三个阶段。提升的方法一共有四种，分别是机师击坠数达到 100、机师击坠数达到 200、机体全 5 段改造和机体全 10 段改造（需 10 段改造解锁后），每达成一个就可提升一阶段，所以只要达成三个条件机体奖励就能达到最高。



补正

体积补正

当攻击体积比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有 10% 的补正。比如 S 体积的机体攻击 M 体积的机体时伤害只有通常的 90%，L 体积的机体攻击 M 体积的机体时命中会比正常减少 10%。

连续目标补正

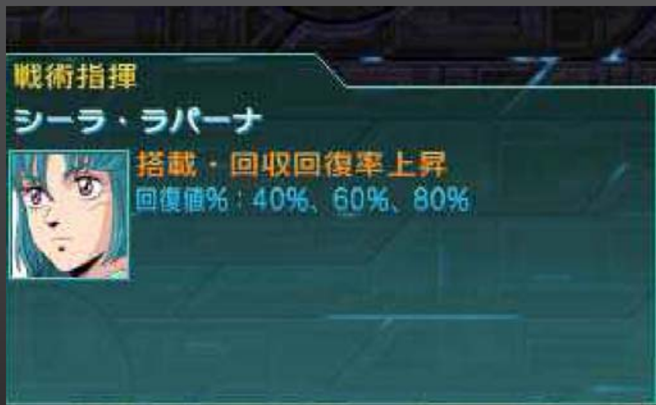
一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累积下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

攻击距离补正

攻击目标的远近对命中率有修正效果，攻击远距离的目标时命中率会降低。

关于指挥效果/应援

部分角色有专有的指挥效果 / 应援能力，每关开头可以设定一位有该能力的角色，为我方全体带来有利效果，并且随着流程的推进能力的种类还会追加，每个角色最大为 3 种。另外本作中战斗中击坠敌机或随着回合经过可获得战术支援点（TSP），当 TSP 累积到一定数值时还能提升部分战术指挥 / 应援的效果。



等级	必要TSP	TSP的变化	TSP变化值
1	0	每击坠1架敌机	+3
2	30	每经过1回合	+1
3	60	每被击坠1架我方机体	–10

指挥效果/应援效果一览

名称	效果
骑士アレックス	格斗武器攻击力上升
	对ジオン族攻击・防御力上升
	HP10%回复
フリット	反击时攻击力上升
	对ヴェイガン攻击・防御力上升
	连续目标补正无效
ウェンディ	能力下降无效化
	HP10%回复
	护罩贯通
オット–	搭载・回收回复率上升
	对ネオ・ジオン军攻击・防御力上升
	无视体积补正
オ–ドリ–	精神耐性
	精神点数上升20
	获得经验值上升10%
スメラギ	自军行动阶段时攻击力上升
	对ELS攻击・防御力上升
	搭载・回收回复率上升
グラハム	防御类技能发动率上升
	反击时攻击力上升
	射程上升1
ジョジョ	命中率上升
	CRT率上升
	射程上升1

指挥效果/应援效果一览

名称	效果
チュルル	回避率上升
	对マ-ダル军攻击・防御力上升
	初期气力上升5
アズベス	格斗武器攻击力上升
	援护行动效果上升
	——
チャム	回避率上升
	移动后变形可能
	自军行动阶段时攻击力上升
シ-ラ	搭载・回收回复率上升
	对オ-ラマシン攻击・防御力上升
	获得资金上升10%
マリア	防御力上升
	对邪恶兽攻击・防御力上升
	EN、MP10%回复
筱田先生	援护行动效果上升
	能力下降无效化
	过关时入手技能道具
护	防御类技能发动率上升
	气力限界上升10
	精神点数上升20
大河	获得经验值上升10%
	对原种、ゾンダ-攻击・防御力上升
	HP10%回复
ユリカ	射击武器攻击力上升
	对木星蜥蜴攻击・防御力上升
	无视体积补正
ルリ	搭载・回收回复率上升
	命中率上升
	射程上升1
ドリス	对GAIL攻击・防御力上升
	EN、MP10%回复
	移动力上升1

指挥效果/应援效果一览

名称	效果
ロッド	自军行动阶段时攻击力上升
	CRT率上升
	过关时资金+30000
つばさ	反击时攻击力上升
	气力限界上升10
	护罩贯通
由木	援护行动效果上升
	全体攻击时攻击力上升
	初期气力上升5
オズマ	防御力上升
	对バジュラ攻击・防御力上升
	移动力上升1
ジェフリ-	搭载・回收回复率上升
	射击武器攻击力上升
	EN、MP10%回复
シェリル	精神耐性
	气力限界上升10
	过关时资金+30000
ランカ	能力下降无效化
	初期气力上升5
	精神点数上升20
ミ-ナ	移动后变形可能
	无视体积补正
	过关时入手技能道具
ユキ	CRT率上升
	防御类技能发动率上升
	护罩贯通
ファルセイバ-	防御力上升
	对デストル-ク攻击・防御力上升
	获得经验值上升10%

全关卡攻略

流程表

话数 → 名称

- 第1话 → 动き出す运命
- 第2话 → 决意! 引き继がれる意志
- 第3话 → ニュ-ヤ-ク サスペンス
- 第4话 → ミッシング・イグジステンス
- 第5话 → 始まりの钟
- 第6话 → 绝对无敌の合体ロボ
- 第7话 → 君が守りたい"何か"
- 分支 → ナデシコと共に月へ向かう(A路线) / オリバ-ノ-ツへ向かう(B路线)
  - 第8话 → 月面の邂逅(A路线) / じいちゃんのガンダム(B路线)
  - 第9话 → 激突するユニコ-ン(A路线) / 守れ!子供达の战い(B路线)
- 第10话 → 皇の浮上
- 第11话 → 巨神との出会い
- 第12话 → それぞれの决意
- 第13话 → ガリアンの目觉め
- 第14话 → 无重力の谷
- 第15话 → 宇宙を吹き抜ける风
- 第16话 → 冰点下での再会
- 第17话 → みんなの心をひとつにしろ!
- 分支 → ELS移送の护卫に协力する(A路线) / 日本での防卫任务に就く(B路线)
  - 第18话 → 意思を持った生命体(A路线) / 爱憎!残された大切な者!(B路线)
  - 第19话 → 历史の里に消えた者达(A路线) / 亲と子(B路线)
  - 第20话 → ロストロウランに散る(A路线) / 正しき者达(B路线)
- 第21话 → 胁威!古代ミケ-ネの遗产!
- 第22话 → "忘れちゃいけない"温かさ?
- 第23话 → 时の扉
- 第24话 → 青き巨神と赤き巨神

第25话	虹を见た日	
第26话	三つの星が集う时	
第27话	暗黑の大决战	
第28话	友	
第29话	再会、そして别れ	
分支	キオ达の救出作战に同行する（A路线）	ボストンの解放作战に同行する（B路线）
第30话	惑星に响く歌声	灼热のユニオン
第31话	生きる愿い、宇宙に流れる	devil cross kaiser
第32话	対の兽と光	
第33话	AEU战线	
第34话	少年达の决意、新たなる力と共に	
第35话	巨神と子供达	
第36话	光る岛	
第37话	降临!大いなる神の化身!	
第38话	たったひとつの望み	
第39话	どこにでもある“正义”	
第40话	それぞれにとって大事なモノ	
第41话	君の中の英雄	
第42话	银河を系ぐ歌声	
第43话	Trailblazer	
第44话	光の骑士	
第45话	传说の光芒	
第46话	心	
第47话	自分达の信じるモノの为に!	
最终话	君と共に	受け继がれた未来

注：本作的正常最终话为“君と共に”，不过还拥有名为“受け继がれた未来”的隐藏最终话。该关的进入条件目前尚不明确，可能与隐藏要素有关，我们会在详细测试了进入条件后，在下期的“研究中心”与其他隐藏要素一同刊登。



第1话 动き出す运命

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	3000
技能道具	援护攻击Lv+1
部队点数	100

关卡要点：开场只有主角机1台机体，由于命中回避不是很理想，需要借助精神“集中”或地形效果来提升。击坠2台敌机之后，地图上方会有敌方增援出现，不过勇者王**ガオガイガ**－也会赶来，实力很强，上侧的敌人交给他即可。主角机继续挂精神对付下侧敌人，全灭敌人后即可过关。

第2话 决意! 引き继がれる意志

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	2000
技能道具	ガンファイトLv+1
部队点数	100

关卡要点：初期我方有マジンガ－Z、ガオガイガ－、ビュ－ナスA三台机体，敌人不是很强，可以主动向下推进。第3回合时敌方增援出现，我方也会有主角机进行增援。敌人的数量看似很多，不过我方主力提升气力后基本能够做到一击击坠1台，注意用ビュ－ナスA的“修理”为其他机体进行回复。BOSS的HP为24000，不过护甲值不是很高，并且不会逃跑，可以在清理完杂兵后对其围攻，攻击前注意让主力对自身使用精神“不屈”。BOSS的经验值较高，记得让需要培育的机师挂上“应援”后将其击坠。



第3话 ニュ-ヤ-ク サスペンス

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.ダブルオ-ライザ-被击坠 2.我方任意机体被击坠(第2回合后)

过关奖励	
资金	3000
技能道具	援护攻击Lv+1
部队点数	100

关卡要点：初期只有**ダブルオ－ライザ－**，不过其回避率很高，不挂“集中”都很难被打到，直接冲向敌人即可。击坠4台敌机后，敌我双方增援在地图上侧登场，下方的バッ可以让**ダブルオ－ライザ－**清理干净，之后专心对付增援的AIF–9V即可，它们HP较少，不过回避较高，建议多使用“集中”、“必中”来提升我方的命中率。

第4话 ミッシング・イグジステンス

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	4000
技能道具	インファイトLv+1
部队点数	100

关卡要点：初本关的地形为宇宙，开场时VF–19**エクスカリバ**–F、YF–25**プロフェシ**–F即会加入，它们在变成机器人形态时战斗力较强，飞机形态用来赶路会比较好。初期的原创系敌人具备特殊能力“スペック低下无效”，能够免疫各种特殊效果，不过依然对我方构不成威胁。第3回合时，这群敌人会撤退，バジュラ会作为敌方登场，不过アルト也会驾驶YF–29增援我方，他离敌方的位置较近，可以先向下与大部队汇合。敌人整体实力不强，驱逐舰バジュラ的HP较高，可以留到最后再击坠。



第5话 始まりの钟

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ザムドラ－ク （增援登场后）
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	5000
技能道具	ガンファイトLv+1
部队点数	100

关卡要点：初期敌人位于地图上方，由于会在第3回合撤退，而且还会有友军NPC与我方抢人头，因此开场就要迅速向上推进，争取更多的金钱和经验，主角的"加速"精神也可以用上。初期敌人撤退后会有敌方增援登场在上侧和下侧登场，将ザムドラ－ク的HP削弱至一定程度后，ナデシコ会率领4台エスバリア增援我方，用它们清理杂兵十分轻松。ザムドラ－ク的HP有35000，不过他在HP低于10500时就会撤退，本关也只需将其击坠就能过关，注意其具备减轻射击武器伤害的特殊能力。想要将ザムドラ－ク击坠的话，可以将它的HP削弱至10500附近，再依靠ガオガイガ－的大招再配合マジンガ-Z的援护攻击将其轰杀。

第6话 绝对无敌の合体ロボ

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠1台原种 （胜利条件1达成后）
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	6000
技能道具	援护防御Lv+1、底力Lv+1
部队点数	100

关卡要点：我方全员在开场时的HP、EN就只为一半，敌人位于地图下方，可以先不进行推进，优先利用"修理"、"补给"能力回复我方的状态。本关的敌人具备HP、EN回复能力，而且武器都具备能力值下降效果，所以尽量在我方回合逐个击坠，并且让回避率较高的真实系上前吸引火力。第3回合时敌方增援出现，我方也会有ライジンオ－救场，虽然ライジンオ－实力强劲，但毕竟是回避率不高的超级系，因此要利用"加速"尽快与我方大部队汇合，之后利用上文的战术慢慢清理敌人即可。

全灭初期敌人后，会有3台原种登场，它们的HP有12000，而且具备减伤和HP回复的能力，不过好在只需击坠1台即可过关，在我方回合用大招对其中1台集火便可。

第7话 君が守りたい"何か"

胜利条件	1.击坠マジン或テツジン 2.击坠マジン（テツジン）（胜利条件1达成后）
败北条件	我方战舰被击沉

过关奖励	
资金	7000
技能道具	インファイトLv+1、SPアップLv+1
部队点数	100

关卡要点：本关开始能够使用搭档系统，我方机体均是组队出场，不过ガオガイガ－并没有出击。敌人的数量较多，并具备减伤的特殊能力，优先攻击组队的敌人，再集火那些单体的杂兵。マジン或テツジン都具备特殊回避能力"跳跃"，优先集中火力攻击其中1台，争取在其气力为达到130以上时击坠它，之后会触发剧情，ガオガイガ－会出击，之后可以利用ガオガイガ－的特殊能力降低敌方的地形适应性，然后优先清理杂兵，最后将剩下的1台BOSS机击坠即可过关。本关结束后会出现分支选项，选择"ナデシコと共に月へ向かう"进入路线A，选择"オリバ－ノ－ツへ向かうル－ト"进入路线B。

第8话A 月面の邂逅

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ダイマジン （增援登场后）
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.アキト被击坠 （增援登场后） 3.我方战舰被击沉 （增援登场后）

过关奖励	
资金	8000
技能道具	ガンファイトLv+1、集中力Lv+1
部队点数	100

关卡要点：初期我方只有两架机，让两人加了集中后积极反击，只要击坠4架敌机敌我双方增援就会登场。注意击坠敌增援里的ダイマジン就会过关，要经验和资金的话可以先把杂兵全灭，还有BOSS有地图武器，清理杂兵时要避免进入地图武器的范围。

第8话B じいちゃんのガンダム

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ギラ-ガ （ギラ-ガ登场后）
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.敌方机体到达指定位置 3.我方战舰被击沉（敌方增援登场后）

过关奖励	
资金	8000
技能道具	ガンファイトLv+1、集中力Lv+1
部队点数	100

关卡要点：本关为常规的防卫战，防止敌人入侵的地点位于地图的最左侧，总体而言没什么难度，优先击破敌方冲在最前的单位即可，注意利用全体攻击来对付敌方的组队单位。击破一定数量的敌人后会有敌方增援出现，此时我方战舰也完成了出击，此时让战舰迅速与我方大部队汇合。再击破一定数量的敌人后ギラ－ガ就会出现，他会主动向我方进攻，伤害高且具备全体攻击能力，注意用精神回避他的攻击，虽然他的HP高达40000，不过也经不住我方主力的几轮围攻，将其击破就能过关，不过这里完全可以把杂兵都清理干净，记得让我方主力来收人头。

第9话A 激突するユニコーン

胜利条件	1.ユニコ－ンガンダム到达指定地点 2.击坠ユニコ－ンガンダム（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.剑士ゼ－タ被击坠 3.ダブルオ－ライザ－、剑士ゼ－タ被击坠 （增援登场后）

过关奖励	
资金	9000
技能道具	援护攻击Lv+1、底力Lv+1
部队点数	100

关卡要点：由于ユニコ－ンガンダム要赶往下方的指定区域，其他机体可以为其殿后。达成初期胜利条件后敌我方增援登场，同时

ユニコ－ンガンダム变成第三方单位，由于敌方也会攻击ユニコ－ンガンダム，在我方回合结束时最好不要在其附近留下残血的敌机，以免被抢人头，等把杂兵清理完后再击坠ユニコ－ンガンダム过关。另外敌方里クシャトリヤ被击坠会无限复活，无视即可。

第9话B 守れ！子供达の战い

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.ライジンオ－、ガンダムAGE-3被击坠 2.我方战舰被击沉

过关奖励	
资金	9000
技能道具	援护攻击Lv+1、底力Lv+1
部队点数	100

关卡要点：常规的推进战，敌人在第3回合会有增援，我方会受到两方的夹击。好在都是一些老面孔，也没有组队出现的杂兵，集中火力逐个击破即可，注意将水中的机体引上岸。击破一定数量的杂兵后会触发剧情，ガンダムAGE-3会追加新武器。本关击破ダナジン即可过关，不过他的HP有30000，而且命中、回避较高，建议把杂兵清理干净后再利用精神集中火力对付。

第10话 皇の浮上

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ビルバイン被击坠（增援登场后）

可获得部件	
名称	掉落者
娘娘特制银河ラ－メン	ゼット
黒骑士の假面	黑骑士

过关奖励	
资金	10000
技能道具	インファイトLv+1、SPアップLv+1
部队点数	100

关卡要点：本关敌人的数量较多，并且均具备特殊能力“オ－ラバリア”，能够减轻射击系武器伤害，所以要尽量与敌人贴身进行格斗战，注意使用精神保证我方的持续作战能力。击坠一定数量的杂兵后敌我双方都会有增援出现，其中ビルバイン、ダンバイン都属于高回避的格斗机，并且能使用格斗武器进行全体攻击，可以成为本战清理杂兵的主力。グラン・ガラン不仅拥有强力地图炮，而且也自带“オ－ラバリア”，用来吸引火力完全不成问题。2台BOSS机的HP均在30000以上，并且均带有“オ－ラバリア”，可以让拥有格斗系大招的机体配合精神集火输出。

第11话 巨神との出会い

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.骑士ガンダム被击坠 2.ゴ－グ被击坠（增援登场后） 3.我方战舰被击沉（增援登场后）

过关奖励	
资金	11000
技能道具	ガンファイトLv+1、集中力Lv+1、ヒット＆アウェイ
部队点数	100

关卡要点：开场需要用骑士ガンダム以寡敌众，虽然它的回避很高，不过HP实在太少，所以还是挂上“集中”比较保险。击坠2台敌机后触发剧情，ゴ－グ会作为友军NPC登场，同时我方大部队也会及时赶到。此时骑士ガンダム会处于敌人的包围之中，不过它依然能靠集中配合高回避撑过去。反而主动向敌人进攻的ゴ－グ会比较危险，为了确保其安全，我方大部队必须全力清理其周围的敌人，注意下侧的敌人会与上侧的敌人互相交火，下侧的敌人较为脆皮，不想损失经验与钱的玩家可以优先击坠下侧敌人，之后再扫清余下的敌人即可过关。

第12话 それぞれの決意

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ファルセイバ－被击坠（增援登场后）

可获得部件	
名称	掉落者
オトロのピザ	ロッド

关卡要点：本关的敌人都比较好对付，一路团推即可，消灭一定数量的敌人后リディ会驾驶デルタプラス加入我方，虽然它初期就是5改状态，但是考虑到他会离队一段时间，还是尽量不要让他抢人头。初期敌人被消灭后，左上和右下都会有敌方增援登场，不过依然不是很强，BOSS也很好对付，更何况我方还有增援赶来，慢慢清理完敌人后即可过关。

过关奖励	
资金	12000
技能道具	援护防御Lv+1、指挥Lv+1、カウンタ－
部队点数	100

第13话 ガリアンの目覚め

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ハイ・シャルタット用ウインガル・ジ－（增援登场后）
败北条件	1.骑士アレックス、ゴ－グ、デルタプラス被击坠 2.我方战舰被击沉（增援登场后） 3.ガリアン、VF-25F被击坠（增援登场后）

可获得部件	
名称	掉落者
スカ-レット式骂り语录	ハイ

关卡要点：本关开始“战术指挥”系统开放，本关的战术指挥固定为骑士アレックス。初期我方只有3机，不过有5改的デルタプラス，以及拥有回复魔法的骑士アレックス，对付初期的敌人不成问题。全灭敌人后敌我双方的大部队都会赶来，同时ガリアン加入我方。让初始的3机与我方大部队汇合，之后向下团推即可，杂兵的实力依然不强。本关只需击坠BOSS即可过关，别忘了在此之前把杂兵清理干净。在本关中变为敌方的ルカ、クラン位于地图最后方，可以优先击坠其中1台赚取经验，他们其中一人被击坠后，另外一人也会撤退。

过关奖励	
资金	13000
技能道具	インファイトLv+1、全体攻击Lv+1、ガ－ド
部队点数	100

第14话 无重力の谷

胜利条件	1.经过4回合 2.全灭敌人（增援登场后）
败北条件	1.骑士ガンダム被击坠 2.我方战舰被击沉（增援登场后）



●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

第3次超级机器人大战Z 天狱篇

过关奖励	
资金	14000
技能道具	ガンファイトLv+1、底力Lv+1、ダッシュ
部队点数	100

关卡要点：本关的地形其实是宇宙，需要换装的机体记得换上宇宙装出战。开场再次用骑士**ガンダム**开无双，挂上“集中”直接往前冲即可，无视BOSS直接清理杂兵，杂兵在被全灭后还会进行增援，可以在4回合的期限内多刷一点钱。第4回合触发剧情，敌人在左侧增援，同时我方大部队在右侧登场，**ルカ**、**クラン**与其他《超时空要塞F》中的角色也会加入我方。魔霸会暂时作为友军NPC加入，不过注意他的HP很高，实力也很强，敌人会优先盯着他打，抢人头功力着实高超，所以在第四回合开始时我方就要挂上“加速”或“追风”往杂兵堆里冲，并且优先用地图炮收人头。

第15话 宇宙を吹き抜ける風

胜利条件	1.3回合内保护RVF-25不被击坠 2.全灭敌人（第4回合）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.指挥战车被击坠 3.**ファルセイバー**、**ガリアン**被击坠 4.VF-25F、RVF-25被击坠 5.**ファルセイバー**-被击坠（第4回合）

可获得部件	
名称	掉落者
エルカの干物	ハイ

过关奖励	
资金	15000
技能道具	援护攻击Lv+1、SPアップLv+1、见切り
部队点数	100

关卡要点：本关的敌人数量非常多，每一回合都会有敌方增援登场，并且有数量较多的BOSS级敌人，所以会是一场持久战。利用地图炮和全体攻击能够有效提高清理杂兵的效率，与败北条件相关的机体记得不要冲得太前，可以让回避较高的机体上前吸引火力。消灭一定数量的敌人后，地图左侧会有2台BOSS机登场，他们的HP都高达50000，可以先不理会。第3回合结束后触发剧情，敌方增援会停止。此时地图上除了杂兵外应该还有5台BOSS机和3台HP较高的指挥战车，建议从HP较低的开始逐个击破，借助超级系主力的大招，与账面伤害较高的合体技，一回合搞定一到两台还是没问题的。本关的BOSS都不会主动撤退，所以没有必要控血，全力输出即可。

第16话 氷点下での再会

胜利条件	1.到达指定区域 2.全灭敌人（胜利条件1达成后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.斗士**ダブルゼ-タ**被击坠 3.**キングジェイダ-**、**ガオガイガ-**被击坠 4.**キングジェイダ-**被击坠（胜利条件1达成后）

过关奖励	
资金	16000
技能道具	インファイトLv+1、集中力Lv+1、斗争心、Eセ-ブ
部队点数	100

关卡要点：我方除了斗士**ダブルゼ-タ**、**キングジェイダ-**以外，其他机体的HP、EN都会在开场时便处于一半的状态，而且**キングジェイダ-**在初期还不能行动。敌人的数量看似很多，不过实力实在很弱，基本构不成威胁。由于达成初始胜利条件后，初期的敌人并不会消失，所以建议在到达指定区域前先清理一下敌人，或者干脆把初始的敌人全灭。达成初期胜利条件后敌我双方都会有增援出现，不过我方增援十分强力，而敌方依然是一堆杂兵，实在不足为惧，将增援清理干净后即可过关。

第17话 みんなの心をひとつにしろ！

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ファルセイバ-**被击坠 3.**ライジンオ-**被击坠

过关奖励	
资金	17000
技能道具	ガンファイトLv+1、底力Lv+1、连续行动、Bセ-ブ
部队点数	100

关卡要点：初期的敌人与上一关相比实力毫无长进，轻松将他们全灭后下方会出现敌方增援，此时可以派一部分主力向下推进。下侧的敌人HP相较之前的要高出不少，而且具备降低我方能力的特效武器，需要小心应付。消灭一定数量的敌人后，上侧会出现敌方增援，剧情后**ユキ**会作为副驾驶登上主角机**ファルセイバ-**。BOSS的HP有50000，不过也经不起合体攻击的轮番轰炸，可以考虑优先击破，因为这样就能让主角机追加新武器。之后兵分两路清理杂兵，上方的敌人数量不少，但实际很弱，全灭之后即可过关。本关结束后会出现分支选项，选择“ELS移送の护卫に协力する”进入路线A，选择“日本での防卫任务に就く”进入路线B。

第18话A 意志を持った生命体

胜利条件	1.击破**デンシン** 2.击破**ザムドラ-グ**（增援登场后）
败北条件	1.敌方入侵指定区域 2.我方战舰被击沉 3.**ガンダム**AGE-3被击坠

过关奖励	
资金	18000
技能道具	援护防御Lv+1、SPアップLv+1、ヒット&アウェイ、气力限界突破
部队点数	100

关卡要点：本完成初期的胜利条件后地图右下方会出现敌增援，所以一开始对付初期敌人时并不能全军压上，要让部分机体留守在指定区域周围。将敌增援削减到一定数量以下后，地图右上会追加一批增援，不过这时我方大部队也基本回防了，合流后很快就能将杂兵清完，当然想省事也可以击破**ザムドラ-グ**过关，**ザムドラ-グ**的HP只有30000左右，并不难打。

第18话B 愛憎！残された大切な者！

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠**ドナウ**α1（达成胜利条件1后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.敌方机体到达**シュトロハイムの城** 3.**マジンガ-Z**被击坠

过关奖励	
资金	18000
技能道具	援护防御Lv+1、SPアップLv+1、ヒット&アウェイ、气力限界突破
部队点数	100



关卡要点：本关开始前可以先着重改造一下マジンカイザ-SKL，开场后マジンカイザ-SKL独自1机位于地图上侧，先不要让其移动。我方大部队可以一边向上移动，一边清除杂兵。由于消灭一定数量杂兵后就会有敌方增援在地图上侧出现，而マジンカイザ-SKL可能抵挡不了，所以先不要过多地击坠敌机，待我方大部队全部移动至地图上侧后再开始清理。如果不慎触发了敌方增援也不要紧，改造过的マジンカイザ-SKL也有实力独自抵挡增援的敌人，不过要每回合使用“ド根性”来回复HP。把地图上的敌人全灭后，ドナウα1会出现，同时在地图左右两侧各会有4队敌方增援，マジンガ-Z则会增援我方。ドナウα1的HP为45000，没有任何特殊能力，用大招集火就能轻松击坠，在此之前记得先清理掉两侧的杂兵。



第19话A 历史の里に消えた者达

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ジャンブロ（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ダブルオ-ライザ-被击坠 3.ガンダムAGE-3被击坠

关卡要点：将初期敌人的数量削减到一定以下后地图左边出现敌增援，其中作为击坠目标的ジャンブロ会每回合使用“不屈”和“铁壁”，需要先将ファット・アンクル改击坠后才会停止使用精神，不过ファット・アンクル改位于ジャンブロ的后方，得顶着的敌人的火力接近，特别要注意的是ジャンブロ的地图武器。

过关奖励	
资金	19000
技能道具	インファイトLv+1、集中力Lv+1、カウンタ-、サイズ差无视
部队点数	100

第20话A ロストロウランに散る

胜利条件	1.全灭敌人 2.我方单位到达指定地点（完成胜利条件1后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ガンダムAGE-3、ユニコ-ンガンダム被击坠 3.经过5个回合（完成胜利条件1后）

过关奖励	
资金	20000
技能道具	ガンファイトLv+1、指挥Lv+1、ガ-ド、精神耐性
部队点数	100

关卡要点：这关的地图有不少水地形，最好在小队里都配备一架可以飞行的机体用来赶路，还要注意战斗途中地图左边和右边会先后出现一次敌增援。BOSS之一的ギラ-ガ有减轻射击攻击的护罩，用有强力格斗武器的机体来打会比较有效率，如主角机、剑士ゼ-タ或エステバリス等。全灭敌人后地图四个角会出现指定区域，需要我方机体5个回合内到达，不过有由于有敌人守着，怕来不及的话可以在前期的战斗时留一架残血的敌机不打，等我方就位后再触发胜利条件2，这样就可省下赶路的回合。

第19话B 亲と子

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ハイパ-レプラガ-ン(レプラガ-ン被击坠1次后)
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ガリアン、ダンバイン被击坠 3.ガリアン被击坠（レプラガ-ン被击坠1次后）

过关奖励	
资金	19000
技能道具	インファイトLv+1、集中力Lv+1、カウンタ-、サイズ差无视
部队点数	100

关卡要点：本关是一场持久战，初期场上就有3台BOSS机，优先清理杂兵积攒气力，用マイクサウンダ-ス13世的特殊行动指令“ディスクP”为我方提升气力是个不错的选择。最上方的战舰不仅HP有80000，而且拥有强力地图炮，可以先不用理会。击破ハイ后敌方就会出现增援，所以可以把他留到除了战舰以外最后解决。全灭敌人后ジェリル会率领杂兵增援，优先把杂兵清理干净。ジェリル驾驶的机体HP不算高，注意用格斗武器对付她，她在被打倒后会复活一次，并且带来另一批增援，注意在此之前留存实力。ハイパ-レプラガ-ン每回合都会附加“魂”与“铁壁”的状态，我方的攻击基本每次只能对其造成1000多伤害，所以最好留到最后对付。清理完杂兵后，就只需要击坠ハイパ-レプラガ-ン过关即可。ハイパ-レプラガ-ン的HP被削减到39000以下时会触发剧情，ショウ会换乘ビルバイン出击，ハイパ-レプラガ-ン的HP也会被削弱至27500，之后只需要用大招全力对其集火输出就能过关。

第20话B 正しき者达

胜利条件	1.击坠斗士ダブルゼ-タ或法术士ニュ- 2.全灭敌人 (胜利条件1达成后)
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ライジンオ-被击坠 3.キングジェイダ-被击坠（胜利条件1达成后）

关卡要点：优先全灭初期的杂兵后，再击坠斗士ダブルゼ-タ或法术士ニュ-中的任意1机，触发剧情后敌我双方都会有增援赶到。增援的杂兵看似很多，也只是HP稍高而已，多利用地图炮和强力单机的全体攻击2回合就能搞定过关。

过关奖励	
资金	20000
技能道具	ガンファイトLv+1、指挥Lv+1、ガ-ド、精神耐性
部队点数	100

第21话 胁威！古代ミケ-ネの遗产！

胜利条件	击坠アイアカイザ-
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.ブル-ヴィクタ-被击坠 3.我方战舰被击沉（增援登场后） 4.ファルセイバ-、マジンガ-Z被击坠（增援登场后）

可获得部件	
名称	掉落者
くろがね屋の温泉まんじゅう	ケドラ

过关奖励	
资金	21000
技能道具	援护攻击Lv+1、全体攻击Lv+1、ダッシュ、ハ-フカット
部队点数	100



关卡要点：本关ブル－ヴィクタ－会暂时作为友军NPC，开场我方只有2机，不过ブル－ヴィクタ－的实力强劲，能够分担不少伤害，让主角机配合精神“顺应”、“正义”和“集中”也能轻松应对敌人，尽量从ブル－ヴィクタ－手里多抢点经验吧。初期的杂兵是会无限增援的，不过第3回合就会触发剧情，之后敌我双方增援登场，此时可以让ファルセイバ－、マジンガ－Z与我方大部队汇合。大部队向上推进，优先对付左侧ブル－ヴィクタ－周围的敌兵，アイアカイザ－的HP只有50000，而且它会和ブル－ヴィクタ－互相战斗，我方清理完杂兵后能够轻松将其击破。

第22话 “忘れちゃいけない”温かさ?

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ジャ－クサタン（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.エステバリス（アキト）被击坠 3.ユニコ－ガンダム、ライジンオ－被击坠

可获得部件

名称	掉落者
娘娘特制まぐろ優	ベルゼブ

过关奖励

资金	22000
技能道具	インファイトLv+1、底力Lv+1、见切り、Eセ－ブ
部队点数	100

关卡要点：本关的敌人相比之前要耐打不少，可以在之前改造一下武器威力。初期的敌人位于地图左侧，由于ナデシコ并不能移动，而且在初期敌人被全灭后，地图右侧会有敌方增援，所以建议玩家先在战舰左侧排兵布阵，等待敌人进攻。将初期敌人清理得差不多后，就可以让主力往战舰右侧移动了。敌方增援出现后，ユニコ－ガンダム每回合都会受到失控ナデシコ的攻击，此时可以先不管杂兵优先攻击ジャ－クサタン。ジャ－クサタン的HP有60000，在其HP低于一半时还会回复一次，之后再将其HP削弱至25%就能触发剧情，我方会有增援登场，ナデシコ也会恢复正常了。之后就能先安心清理杂兵了，ジャ－クサタン此时也处于残血状态，清完杂兵后再将其击破就能过关。

第23话 时の扉

胜利条件	1.击坠ザウエル 2.击坠ウインガル・ジ－（ロ－ダン）（第3回合后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ファルセイバ－被击坠 3.ゴ－グ被击坠

过关奖励

资金	23000
技能道具	ガンファイトLv+1、SPアップLv+1、斗争心、Bセ－ブ
部队点数	100

可获得部件

名称	掉落者
アイシャ特制パインサラダ	ロ－ダン

关卡要点：不算复杂的一关，开场只有ガリアン与敌方的ザウエル能够行动，只需让ガリアン不停回避或防御即可。第3回合后触发剧情，我方大部队赶来，之后就只需要与敌人正面作战了，敌兵不算强，仅仅数量多而已，清理完敌兵最后击坠ロ－ダン的机体即可过关。

第24话 青き巨神と赤き巨神

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ブル－ヴィクタ－（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ガリアン重装改被击坠 3.ゴ－グ被击坠 4.ファルセイバ－被击坠（增援登场后）

可获得部件

名称	掉落者
ミ－ナのディスク	トッド
ナト－ラお絵かきセット	ハイ

过关奖励

资金	24000
技能道具	援护防御Lv+1、集中力Lv+1、连续行动、气力限界突破
部队点数	100

关卡要点：对付初期敌人时记得要留存实力，同时尽可能积攒气力。初期敌人被全灭后，在地图左下与右上都会有敌方增援登场后，同时ファルセイバ－与ゴ－グ会归队。过关需要击破的ブル－ヴィクタ－位于右上，其会朝ファルセイバ－处进攻，将其击破就能过关。左下则有好几个BOSS级的敌人，虽然较难对付，但是能赚到较多的钱和经验建议先将大部队朝左下进攻，注意左下的战舰会在HP低于一半时撤退，所以不用理会。让ファルセイバ－、ゴ－グ与大部队汇合，清理完所有敌人后再挂精神集火击破ブル－ヴィクタ－。

第25话 虹を见た日

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠バンシィ（完成胜利条件1后） 3.将バンシィ的HP削减到10%以下（将バンシィ击坠一次再将其HP削减到一定以下后） 4..全灭敌人（完成胜利条件3后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ユニコ－ンガンダム被击坠 3.ダブルオ－ライザ－被击坠 4.バンシィ被击坠（将バンシィ击坠一次再将其HP削减到一定以下后）

过关奖励

资金	25000
技能道具	インファイトLv+1、底力Lv+1、ヒット＆アウェイ、サイズ差无视
部队点数	100

关卡要点：开始的杂兵战没有难点，全军压上即可，注意两个第三方单位会抢人头，最好先击破他们附近的敌机。完成胜利条件1后バンシィ会变为敌人，将其击坠一次后会满血复活，再将其HP削减到一定以下会触发剧情，接着胜利条件会改为将バンシィ的HP削减到10%以下，如果担心将其击坠的话可以用有てかげん的单位来进行最后一击，完成后再把增援的杂兵消灭即可过关。

可获得部件

名称	掉落者
ランカのディスク	ザナルド

第26话 三つの星が集う时

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.骑士ガンダム、ダブルオ－ライザ－被击坠 2.ガンダムAGE－3、ユニコ－ンガンダム被击坠 3.我方战舰被击沉（增援登场后）

可获得部件

名称	掉落者
ピュアシ－ルド	ゼノンマンサ

过关奖励

资金	26000
技能道具	ガンファイトLv+1、SPアップLv+1、カウンタ－、精神耐性
部队点数	100

关卡要点：一开始让我方单位挂了集中冲进敌阵积极反击，第三回合或将初期敌人全灭后敌我方增援登场。这关敌兵的HP虽然

不多，不过运动性相对较高，推荐每回合先让スタ－ガオガイガ－使用了ディバイディングドライバ－后再打，这样会轻松不少，接下来不会出现增援，全灭这波敌人就可过关。

第27话 暗黒の大決戦

胜利条件	1. 击破合体原种 2. 击破合体原种或把バルギアス的 HP 削减到 75% 以下 （バルギアス登场后）
败北条件	1.指定区域遭木连机体入侵3次 2.我方战舰被击沉 3.ファイルセイバ－、超龙神被击坠

过关奖励	
资金	27000
技能道具	援护攻击Lv+1、集中力Lv+1、ガ－ド、ハ－フカット
部队点数	100

关卡要点：以入侵指定区域为目的的木连机体每回合都会得到补充，只有击破合体原种才能让其停止出现，所以可以兵分两路，一部分机体守住指定区域，另一边派主力部队则尽快完成胜利条件。合体原种的 HP 为 80000，而且有长射程的地图武器，最好先在它射程外待机，等其过来后再一回合内予以击破。合体原种被击破后会复活并且追加新的杂兵增援，接着将其 HP 削减到一半以下后它还会再回复一次，同时バルギアス带领增援在右上角登场，这时胜利条件也会改为击破合体原种或把バルギアス的 HP 削减到 75% 以下，两个条件只要满足其中一个就能过关。

第28话 友

胜利条件	击破合体原种
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.キングジエイダ－、スタ－ガオガイガ－被击坠 3.ブル－ヴィクタ－被击坠（第三回合）

可获得部件	
名称	掉落者
なないろニンジン	合体原种

关卡要点：第三回合ブル－ヴィクタ－会作为不受控制的我方单位登场，不过只要击破一定数量的敌机后就会发生剧情，敌方追加增援的同时ブル－ヴィクタ－也会成为可控制单位。对付合体原种依然要注意它的地图武器，围攻时记得要用脱力把它的气力降到 130 以下。

过关奖励	
资金	28000
技能道具	インファイトLv+1、指挥Lv+1、ダッシュ、修理スキル
部队点数	100

第29话 再会、そして別れ

胜利条件	1.全灭ダイテツジン以外的敌人 2.全灭敌人（ダイテツジン撤退后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ダイテツジン被击坠 3.ダブルオ－ライザ－、ガンダムAGE–3被击坠 4.ラファエルガンダム被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
国分寺ナナコのブロマイド	元一朗

过关奖励	
资金	29000
技能道具	ガンファイト Lv+1、全体攻击 Lv+1、见切り、补给スキル
部队点数	100

关卡要点：敌人里的ダイテツジン不能击坠，攻击时要避开它，击坠ダイマジン后ダイテツジン也会撤退。击坠ギラ－ガ会发生剧情，ギラ－ガ复活的同时地图上下方都会追加敌方增援，接着再击坠ギラ－ガ或是将增援的数量削减到一定以下就能过关。本关结束后会出现分支选项，选择“キオ达の救出作战に同行する”进入路线 A，选择“ボストンの解放作战に同行する”进入路线 B。

第30话A 惑星に響く歌声

胜利条件	1.全灭敌人 2.击破モンスタ–ゴ–ストビグザム（バジュラ系敌人撤退或全灭后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.YF–30クロノス被击坠 3.YF–29デュランダル、VF–25S被击坠

过关奖励	
资金	30000
技能道具	援护防御Lv+1、底力Lv+1、斗争心、Eセ–ブ
部队点数	100

关卡要点：一开始我方被上下夹击，不过敌人并不强，而且全是バジュラ系，用オズマ的指挥效果会对战斗有不小帮助。击坠一定数量的敌人或第三回合时地图右下追加敌增援，把初期敌人以及敌增援全灭或第五回合时地图左上出现第二批敌增援，将第二批增援里的モンスタ－ゴ－ストビグザム的 HP 削减到一定以下或バジュラ系敌人少于一定数量时发生剧情，バジュラ系全部撤退的同时胜利条件改为击坠モンスタ－ゴ－ストビグザム。モンスタ－ゴ－ストビグザム的 HP 有 70000 左右，不过不会回复，也没有地图武器，可以把杂兵清理完后再也料理也不迟。

第30话B 灼热のユニオン

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ハイパ–ライネック（ライネック被击坠后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.敌人入侵指定区域

过关奖励	
资金	30000
技能道具	援护防御Lv+1、底力Lv+1、斗争心、Eセ–ブ
部队点数	100

关卡要点：可以不管指定区域，优先对付眼前的敌人。因为达到第 3 回合会自动触发剧情，失败条件 2 消失的同时会有敌方增援赶来。此时场上的敌人虽然有很多，但是其实只要击坠ライネック1次，他就会变化为ハイパ–ライネック，之后再将其击破就能过关。ハイパ–ライネック的 HP 有 60000，由于他有减伤能力，记得用格斗系武器来对付。场上的敌人虽然多，但并不算强，建议全部清场后再来对付 BOSS。

第31话A 生きる願い、宇宙に流れる

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ザムドラ–グ（敌增援登场后） 3.击坠クイ–ンフロンティア（完成胜利条件2后） 4.击坠ガンダムレギルス或クイ–ンフロンティア（ガンダムレギルス登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ガンダムAGE–3被击坠（我方增援登场后） 3.YF–29デュランダル被击坠（我方增援登场后）



●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
攻略透解
第3次超级机器人大战Z 天狱篇

过关奖励	
资金	31000
技能道具	インファイトLv+1、SPアップLv+1、连续行动、Bセ－ブ
部队点数	100

关卡要点：一开始我方都只有 75% 的 HP 和 EN，由于第二回合就会敌增援，最好先行回复再出击。击坠一定数量的敌机后触发剧情，敌我双方的增援同时登场，注意我方增援里**ガンダム** AGE-3 出现的位置在地图中央交战最激烈的地方，如果此时是敌方行动阶段的话很可能被围攻导致被击坠，所以最好在我方回合触发剧情。击坠**ザムドラ－グ**后其会全回复并且敌方再次增援，复活后的**ザムドラ－グ**是无敌的，只有我方对**クイ－ンフロンティア**造成一次伤害后才能解锁最后的胜利条件，同时**ザムドラ－グ**也会撤退。最后的目标是击坠**ガンダムレギルス**或**クイ－ンフロンティア**，其中**クイ－ンフロンティア**有 HP 回复，而且还有大范围的地图武器，以它为目标最好一回合击破，以免后悔，而**ガンダムレギルス**则有减轻射击攻击伤害的护罩，多用格斗武器来打会比较有效率。

第31话B devil cross kaiser

胜利条件	1.击坠**エネルガ－Z** 2.击坠**エネルガ－Z**或**アイアカイザ－** （胜利条件1达成后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**マジンガ－Z**被击坠 3.**ウイングル**被击坠 4.**マジンカイザ－SKL**被击坠 （胜利条件1达成后）

关卡要点：本初期的敌人会主动进攻，我方可以在原地布阵，在敌人进入射程后，利用他们射程短且回避低的特点无伤清理。在杂兵被清理得差不多后，可以先将大部队往地图下侧移动，再击坠**エネルガ－Z**，之后**エネルガ－Z**会将 HP 回复满，而且地图下侧区域会出现敌方增援。此时击坠**エネルガ－Z**或**アイアカイザ－**就能过关，但还是按照老规矩先清理杂兵吧，2 个 BOSS 的实力都不强，任选 1 个击坠即可。

过关奖励	
资金	31000
技能道具	インファイトLv+1、SPアップLv+1、连续行动、Bセ－ブ
部队点数	100

第32话 対の獣と光

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠**バンシイ・ノルン** （**ロ－ゼン・ズ－ル**被击坠或到达指定地点后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ユニコ－ガンダム**被击坠 3.**クシャトリヤ**被击坠 4.骑士**ガンダム**被击坠

过关奖励	
资金	32000
技能道具	ガンファイトLv+1、集中力Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破
部队点数	100

关卡要点：开场先不要管上面的**バンシイ・ノルン**，优先击坠即将逃离的**ロ－ゼン・ズ－ル**，注意其周围的杂兵会为其进行援护防御，应当优先处理掉。击坠**ロ－ゼン・ズ－ル**后会触发剧情，**バンシイ・ノルン**会发动 NT-D 模式，此时先清理掉左侧剩余的杂兵，之后集火击坠**バンシイ・ノルン**。之后敌方会有增援出现，此时可以不管**バンシイ・ノルン**，他被击坠后会无限复活，而且多次击坠并不会获得经验与钱。优先清理杂兵，击坠一定数量后会触发剧情，**ダブルオ－クアンタ**会作为增援登场。之后只需要慢慢清场即可。击破**シナンジュ**就能过关，他十分脆皮，根本经不住我方大招的集火，只是回避率较高，挂上精神来对付他吧。

第33话 AEU战线

胜利条件	1.击坠**ゲア・ガリング** 2.全灭敌人 （胜利条件1达成后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ビルバイン**被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
真上直传射击术	ビショット
技の书	ネオブラックドラゴン

过关奖励	
资金	33000
技能道具	援护攻击Lv+1、底力Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视
部队点数	100

关卡要点：初期杂兵数量较多，还要面对好几个 BOSS 级的敌人，还会有许多敌人处在水中，用正常打法消耗较大。这里建议先布好阵型，之后让**マイクサウンダ－ス 13 世**为我方增加气力，并且等待敌方进攻。等到敌人进入射程后，利用**ナデシコ**与**マイクサウンダ－ス 13 世**的地图炮快速清理杂兵。初期的几个 BOSSHP 都不算高，记得对付他们时留存实力，**ゲア・ガリング**有 80000 的 HP，并且拥有强力地图炮，记得先不要进入其射程，待清理完其他敌人后，再用 1 回合将其集火击坠。**ゲア・ガリング**被击坠后敌方增援在地图左侧登场，**ネオブラックドラゴン**的 HP 也有 80000，而且具备减轻伤害与 HP 回复的能力，不过可以暂时先不管它。依然用**ナデシコ**的地图炮快速清理杂兵，杂兵减少到一定程度时会触发剧情，之后骑士**ガンダム**会变身为**バ－サル**骑士**ガンダム**登场，**ネオブラックドラゴン**的 HP 也会被削减至 40000 左右，此时可以优先集火击坠它。其他的敌人并不没有什么威胁力，慢慢清理后即可过关。

第34话 少年たちの決意、新たなる力と共に

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ライジンオ－**、**バクリュウドラゴン**被击坠 3.**ゴッドライジンオ－**被击坠（**ゴッドライジンオ－**登场后）

可获得部件	
名称	掉落者
パトリックのナイトキャップ	ベルゼブ
ホウメイ特制火星丼	ブラックタイダ－

过关奖励	
资金	34000
技能道具	インファイトLv+1、SPアップLv+1、ガ－ド、精神耐性
部队点数	100

关卡要点：初期的敌人不算多，优先清理掉顺便提升气力。**ジャ－クサタン**的 HP 只有 60000，不过其受到伤害后就会触发剧情并将 HP 回复满。地图右下侧会有敌方增援登场，此时可以先不理会**ジャ－クサタン**，因为此时无论击坠他多少次，他都会再次复活。右下的杂兵较为密集，可以用地图炮解决。敌人减少到一定数量时会触发剧情，**ライジンオ－**、**バクリュウドラゴン**合体为**ゴッドライジンオ－**，之后**ジャ－クサタン**就能被击坠了。另 1 台 BOSS 机**ブラックタイダ－**的 HP 只有 50000，不过他的攻击具备减少 SP 和吸收 EN 的效果，应当优先集火击坠，将其击坠后**ガンダム** AGE-FX 会作为我方增援登场，之后清理敌人就更为轻松了。



● 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

第3次超级机器人大战Z 天狱篇



第35话 巨神と子供达

胜利条件	1.击坠GAIL战斗ヘリ（ロッド） 2.击坠クレセディア
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ブル–ヴィクタ–被击坠 3.超龙神被击坠（胜利条件1达成后）

过关奖励	
资金	35000
技能道具	ガンファイトLv+1、集中力Lv+1、ダッシュ、ハ–フカット
部队点数	100

关卡要点：开场时ブル–ヴィクタ–和ゴ–グ与敌人离得较近，先让他们与大部队汇合，超龙神暂时无法行动。初期的敌人都是一些飞机坦克，对付起来毫不费力。将AIL战斗ヘリ击坠后，地图下侧会有敌方增援登场。クレセディア的HP有90000，并且拥有特殊回避能力，可以先不作理会，优先清理杂兵。几个回合过后会触发剧情，ブル–ヴィクタ–和ファルセイバ–合体为タ–ファルセイバ–，クレセディア也会被打至残血，之后只需要用强力机体挂上精神对其补刀即可将其击坠。

可获得部件	
名称	掉落者
教典“ホツ・マツアの教え”	ロッド

第36话 光る岛

胜利条件	1.全灭除了ラブル・ガ–ディアン以外的敌人 2.击坠マノン・ガ–ディアン （胜利条件1达成后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ビルバイン被击坠 3.ゴ–グ被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
1/1チャム人形	ドレイク
マノン特制ドリンク	マノン

过关奖励	
资金	36000
技能道具	援护防御Lv+1、指挥Lv+1、见切り、Eセ–ブ
部队点数	100

关卡要点：地图上侧的ラブル・ガ–ディアン可以不用理会，专心对付其他敌人即可，不过他们会主动进攻，因此需要迅速清理其他敌人。将我方聚集起来并利用マイクサウンダ–ス13世提升气力，之后再用地图炮快速清理杂兵。左侧的敌人中有数个BOSS级敌人，两艘战舰的HP更是分别有80000和90000，可以适当利用精神迅速将他们击坠。全灭了ラブル・ガ–ディアン以外的敌人后，マノン・ガ–ディアン会率领增援登场，此时只需要击坠マノン・ガ–ディアン即可过关。上方的ラブル・ガ–ディアン会不停增援，此时可以适当击坠一些敌人，并等待ラブル・ガ–ディアン主动进攻。击坠一定数量的敌人后黑骑士会再度登场，不过他是会无限复活的，可以不用理会，集中火力将マノン・ガ–ディアン击破即可过关，注意他的底力等级很高，尽量在其HP剩余较多时利用援护攻击一举击破。

第37话 降临！大いなる神の化身！

胜利条件	1.击坠アイアンカイザ–、机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダ– 2.击坠地狱王ゴ–ドン（胜利条件1达成后） 3.全灭敌人（胜利条件2达成后） 4.击坠暗黑大将军（アイアンカイザ–或机械兽あしゅら男爵被击坠后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.マジンガ–Z、ボスボロット被击坠 3.マジンカイザ–SKL、ウイングル被击坠 4.ファルセイバ–、ブル–ヴィクタ–被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
海动直传格斗术	アイアンカイザ–（第2次登场）
超合金Z制つるはし	暗黑大将军

过关奖励	
资金	37000
技能道具	インファイトLv+1、全体攻击Lv+1、斗争心、Bセ–ブ
部队点数	100

关卡要点：本关的BOSS级敌人较多，前期作战时一定要留存实力。アイアンカイザ–、机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダ–这3个敌人中，只有アイアンカイザ–需要注意，他拥有范围较大的地图炮，而且具备底力Lv9，可以适当使用一些精神来击破他。3个BOSS被击坠后地狱王ゴ–ドン就会登场，他的HP为70000，并没有什么特殊能力，HP被削弱至20000左右时会触发剧情，之后会回复至20000左右，之后想要击坠他十分简单，不过要记得留存实力。注意其周围的杂兵HP较高，而且会互相援护防御，建议用地图炮对付。

地狱王ゴ–ドン被击坠后，暗黑大将军会率领数量不少的增援在地图左上方登场，其中还包括了アイアンカイザ–和机械兽あしゅら男爵。先用地图炮清理敌人，击坠アイアンカイザ–或机械兽あしゅら男爵任意1机后就能触发剧情，被击坠的BOSS机HP会回复满，但是主角机会追加最终武器，胜利条件也会变为击坠暗黑大将军。不过在击坠暗黑大将军前，还是需要先击坠アイアンカイザ–和机械兽あしゅら男爵的，否则暗黑大将军即便被击坠也会将HP回满，アイアンカイザ–和机械兽あしゅら男爵则会在剧情中被击坠。与其击坠3次暗黑大将军，还不如优先击坠之前的2台BOSS机，之后再对付暗黑大将军。暗黑大将军的HP为80000，整体实力不是很强，再加上是本关的最后一个BOSS，对付他时可以不用节省精神，全力输出将其击破后便可过关。

第38话 たったひとつの望み

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ネオ・ジオン（敌方第2次增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ダブルオ–クアンタ、ガンダムAGE–FX被击坠 3.バンシィ・ノルン、ガンダムAGE–2ダ–クハウンド被击坠（敌方第1次增援登场后） 4.ユニコ–ンガンダム、バンシィ・ノルン被击坠（敌方第2次增援登场后）

可获得部件	
名称	掉落者
シェリルのディスク	シド
インダストリアル7のホットドッグ	フロンタル

过关奖励	
资金	38000
技能道具	ガンファイトLv+1、底力Lv+1、连续行动、气力限界突破
部队点数	100

关卡要点：初期优先对付左上侧的新吉翁军，他们的实力很弱。右下角的シド会主动向我方进攻，他具备HP、EN回复能力以及强力的地图炮，如果他接近了我方大部

队，就必须 1 回合将其集火击坠。将シド击坠后会触发剧情，左下侧会出现敌方增援，而我方也会有增援赶来。左下侧几台 BOSS 机的回避都较高，建议对付他们的时候使用“直感”、“必中”来确保我方的命中与回避，不过要注意节省 SP，不要花费过多。在把敌人清理光之前，记得将地图左上角的我方机体撤回，因为全灭地图上的敌人后，**ネオ・ジオン**会带领敌方增援在地图左上角登场。**ネオ・ジオン**的 HP 高达 90000，具备光线武器伤害减轻的能力，不过不具备 HP 回复能力。在其 HP 低于 20% 时会触发**ユニコ－ンガンダム**觉醒的剧情，之后**ネオ・ジオン**的 HP 会回复至 50%，此时集火将其击坠即可过关，用上精神全力对其进攻吧。

第39话 どこにでもある“正义”

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ガンダムAGE-FX**、**エステバリス（アキト）**、YF-30被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
ミシエルのメガネ	ゼハ-ト

过关奖励	
资金	39000
技能道具	援护攻击Lv+1、SPアップLv+1、ヒット＆アウェイ、サイズ差无视
部队点数	100

关卡要点：右上角的**ティエルヴァ**会主动朝我方进攻，不过可以先不理会。大部队优先积攒气力顺便对付左下的敌人，左下的敌人中有几个 BOSS 级的敌人，但是实力都不强，可以不在他们身上浪费精神。消灭一定数量的敌人后触发剧情，地图右上会有增援出现，**ティエルヴァ**也会再次回到右上角。此时可以迅速解决左下的敌人，之后转而对付右上的敌人。此时可以事先在**ティエルヴァ**周围安排几台拥有强力地图炮的机体，因为当右上的杂兵减少到一定数量后，**ティエルヴァ**周围会有大量敌方增援出现，这些敌人的分布十分密集，此时可以依靠地图炮快速清屏，还能配合“祝福”、“幸运”刷到一笔不小的资金。**ティエルヴァ**的 HP 虽然只有 44200，但他会在被击坠时触发剧情，并且回复 50% 的 HP，之后再次将其击坠便能过关。

第40话 どこにでもある“正义”

胜利条件	1. 全灭敌人 2. **ナデシコ**到达目标地点（敌方第 1 次增援登场后） 3. 全灭敌人（胜利条件 2 达成后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ガンダムAGE-FX**被击坠 3.**エステバリス（アカツキ）**被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
魔法の书	ゴ-ストビグザム

过关奖励	
资金	40000
技能道具	インファイトLv+1、集中力Lv+1、カウンタ-、精神耐性
部队点数	100

关卡要点：初期的敌人中有**モスタ－ゴ－ストビグザム**和**クレセディア** 2 台 BOSS 机，击坠其中任意 1 机都会触发剧情导致初期敌人撤退，之后会有新的敌人在地图左下角登场。由于击坠**モスタ－ゴ－ストビグザム**能够获得技能道具，所以建议选择击坠**モスタ－ゴ－ストビグザム**。第 1 次增援出现的胜利条件变为让**ナデシコ**到达指定地点，不过敌人的数量较多，而且击坠一定数量的敌人后，会自动触发**ナデシコ**移动到指定地点的剧情，所以还是清理敌人比较划算。达成胜利条件 2 后，**ナデシコ**与 2 台**エステバリス**会暂时脱离，此时会有 1 批新的敌人增援登场，其中有好几个有头有脸的 BOSS。冲得较前的**かんなづき**被击坠后会无限复活，先不用搭理，绕过他优先集火击坠后方的**ディ－ン**，之后即可触发剧情。**ナデシコ**再次归队后，只需要清理敌人的残兵即可过关。

第41话 君の中の英雄

胜利条件	1. 全灭敌人 2. 击坠**ガンダムレギルス**（第 1 次敌方增援登场后） 3. 击坠**ヴェイガンギア・シド**（第 2 次敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ガンダムAGE-1グランサ**、**ガンダムAGE-FX**被击坠 3.**ガンダムAGE-2 ダ－クハウンド**、**クランシエカスタム**被击坠 4.**ガンダムAGE-2 ダ－クハウンド**被击坠（**クランシエカスタム**脱离后）

可获得部件	
名称	掉落者
ウサたんぬいぐるみ	ザナルド
超合金ゲキ・ガンガ-3	草壁
キオの携-ゲ-ム机	ゼラ

过关奖励	
资金	41000
技能道具	ガンファイトLv+1、底力Lv+1、ガ-ド、ハ-フカット
部队点数	100

关卡要点：本关是一场持久战，所以在前期必须留存好 SP，带上会补给的辅助型机体也会有很大的帮助。开场借助**マイクサウンダ－ス** 13 世为我方全体提升气力，杂兵尽量让**ナデシコ**用地图炮来解决，初期的几个 BOSS 级敌人记得都清理掉，把**フラム**留到最后解决。击坠**フラム**后敌方增援登场，杂兵依然交给地图炮对付，**ガンダムレギルス**的 HP 为 80000，并且不具备 HP 回复能力，可以用低消耗的武器慢慢将其磨死。击坠**ガンダムレギルス**后触发剧情，之后**ヴェイガンギア・シド**带领第 2 批敌方增援登场，此时优先让由于剧情移动到地图左上侧的的我方机体往回撤，同时等待敌人主动进攻。经过 2 回合后会触发剧情，以**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**为首的第 3 批敌方增援会登场，此时击破**ザムドラ－グ**、**かぐらづき**以及将**ヴェイガンギア・シド**的 HP 削弱至 20% 以下都会触发下一步的剧情，不过考虑到资源消耗以及下一步的攻关策略，还是推荐先绕过**ヴェイガンギア・シド**转而攻击上侧的敌人，可以考虑击破**ザムドラ－グ**来触发剧情。

触发完剧情后先将 AGE-1 往回撤，之后我们就可以开始考虑击坠**ヴェイガンギア・シド**了，不过在此之前必须先击坠**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**，否则击坠**ヴェイガンギア・シド**只会导致**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**被击坠的剧情触发，**ヴェイガンギア・シド**会在每触发一次剧情就回满 1 次，直接击坠**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**的耗费会比较少。由于**ヴェイガンギア・シド**具备 HP 回复能力，所以中途磨其血是没有意义的，更何况他拥有强力地图炮，冒然靠近十分危险。**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**的实力不算强，不依靠精神也能轻松击坠，在解决了这 2 台机体后，再用全力将**ヴェイガンギア・シド**击坠即可过关。



第42话 银河を系ぐ歌声

胜利条件	1. 迎接第 4 回合 2. 击坠ジャ－クサタン（第 4 回合以后） 3. 击坠腕原种（胜利条件 2 达成后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.YF-29デュランダル、YF-30クロノス被击坠 3.VF-19Eエクスカリバー被击坠 4.Xエステバリス被击坠（第4回合以后）

可获得部件	
名称	掉落者
勉の勉強メガネ	ファルゼブ
ピギ-ちゃんのロボオイル	腕原种

过关奖励	
资金	42000
技能道具	援护防御Lv+1、SPアップLv+1、ダッシュ、修理スキル
部队点数	100

关卡要点：初期的敌人是会无限增援的，所以不用清理得太快，等待第 4 回合来临即可。第 4 回合时敌方增援登场，之后作为 NPC 的 X **エステバリス**会直接冲向**ジャ－クサタン**，虽然他会每回合使用“铁壁”，不过也经不住敌人的围攻，因此我方大部队要迅速向下移动。**ジャ－クサタン** HP 低于一定程度会回复一次，之后才能将其击坠，不过此时我方可以全力对其进攻，因此将其击坠后会触发剧情，味方全员的 HP/EN/SP/ 弹药数会得到回复。之后就要面对本关的最后一批敌人，击坠腕原种就能过关，不过它拥有 10W 左右的 HP，并且拥有 HP 回复能力，建议清理完杂兵后 1 回合内将其解决，注意其地图炮范围较大，在不准备击坠它时建议远离。



第43话 Trailblazer

胜利条件	**ダブルオ－クアンタ**到达指定地点
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ダブルオ-クアンタ**被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
映画“ソレスタルビ－イング”	ELS（最上侧）

过关奖励	
资金	43000
技能道具	インファイトLv+1、底力Lv+1、见切り、补给スキル
部队点数	100

关卡要点：相比之前的关卡，本关的流程较短。需要注意的是，我方遭到 ELS 攻击会减少 EN，EN 被其减至 0 等同于被击坠。本关的胜利条件是让**ダブルオ－クアンタ**到达指定地点，不过指定地点位于 BOSS 所在处，而且本关敌人会有数次增援，建议还是全灭敌人较为妥当。击坠初期前线的 ELS 后触发剧情，在其后方会出现敌方增援，此时优先把因为剧情向前移动的**ダブルオ－クアンタ**往回撤，以免被围攻。将增援的 ELS 消灭后，后方又会出现 1 批增援，不过把这 1 批敌人清除后，就只剩最上侧的几台母舰级 ELS 了，虽然 HP 较高，不过都不难对付，将它们全灭后即可过关。

第44话 光の骑士

胜利条件	1. 全灭敌人 2. 击坠**モスタ－ゴ－ストビグザム**（胜利条件 1 达成后） 3. 击坠ジ－クジオン（胜利条件 2 达成后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**バ－サル骑士ガンダム**被击坠 3.**シヨウ**的座机被击坠 4.**ネオブラックドラゴン**被击坠（胜利条件1达成后）

可获得部件	
名称	掉落者
バランタイト	黑骑士
力の书	ジ-クジオン

过关奖励	
资金	44000
技能道具	ガンファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、斗争心、E セ－ブ
部队点数	100

关卡要点：初期的敌人数量较多，不过实力依然很弱，用地图炮快速清理吧。**ネオブラックドラゴン**具备 HP 回复能力与减伤能力，可以留到最后集火击坠。初期敌人被全灭后，**モスタ－ゴ－ストビグザム**会于地图左上侧登场，此时**ネオブラックドラゴン**会成为友军 NPC，他的实力很强，不用担心被击坠。**モスタ－ゴ－ストビグザム**的 HP 仅为 70000，对付他时记得适当节省精神。将其击坠后**ジ－クジオン**会率领增援的杂兵登场，其 HP 高达 15W，并且拥有 HP 回复 LV3，如果时间拖的太长便会陷入苦战。此时可以先让**ネオブラックドラゴン**吸引杂兵的火力，我方全员朝**ジ－クジオン**推进，注意不要站得太过密集，否则会被地图炮大伤。由于击坠**ジ－クジオン**即可过关，所以完全不用吝啬精神，确保能够 1 回合将其带走。

第45话 传说の光芒

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠Z**マスタ－**（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**ガリアン**重装改被击坠 3.**スタ-ガオガイガ**-被击坠 4.**キングジェイダ**-被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
マ-ダル入浴セット	マ-ダル
大河长官のゴルフクラブ	Zマスタ-

过关奖励	
资金	45000
技能道具	援护攻击Lv+1、集中力Lv+1、连续行动、Bセ-ブ
部队点数	100

关卡要点：初期的敌人中，必须优先击坠**マ－ダル**的指挥战车，否则**ハイ**驾驶的**ウインガル・ジ－**即使被击坠也会复活。**マ－ダル**的指挥战车 HP 在 10W 左右，其武器威力与命中率较高，建议对付时适当使用精神。在即将击坠**マ－ダル**时，优先把大部队移动到中央偏上的区域，因为在**マ－ダル**的指挥战车被击坠后。Z **マスタ－**会率领杂兵在地图上侧登场，此时**ハイ**会成为友军 NPC，我方也会有其他友军 NPC 增援。Z **マスタ－**的 HP 有 20W，在其 HP 低于四分之三时会将 HP 回满，需要我方主力全部就位后才有机会 1 回合内将其击坠。注意 Z **マスタ－**的地图炮比之前的 BOSS 更为凶残，如果必须吃一炮的话，建议使用“**かく乱**”来降低 BOSS 地图炮的命中率。

第46话 心

胜利条件	1.击坠机界新种 2.击坠**グレ－トジャ－クサタン**（**グレ－トジャ－クサタン**登场后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.**スタ-ガオガイガ**-被击坠 3.**ライジンオ-**、**バクリュウドラゴン**被击坠 4.**スタ-ガオガイガ**-与机界新种战斗6回但没有将其打倒（机界新种HP回复后）



可获得部件	
名称	掉落者
ポテトのポテチ	グレ–トジャ–クサタン
ラジロボがががっち	机界新种

过关奖励	
资金	46000
技能道具	インファイトLv+1、指挥Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破
部队点数	100

关卡要点：开场可以先不管机界新种，让スタ–ガオガイガ–往我方大部队方向移动，我方大部队往左上移动。第2回合触发剧情，机界新种暂时撤退，同时地图左上角出现敌方增援。此时每回合我方机体都会减少一定程度的EN，因此要迅速击坠グレ–トジャ–クサタン。グレ–トジャ–クサタン的HP有18W，但不具备HP回复能力，可以让具备EN回复能力的机体慢慢将其磨死。グレ–トジャ–クサタン被击坠后，机界新种再度登场，同时我方EN被减少的效果解除，此时可以先清理杂兵，等待我方主力的EN回复。我方实力恢复正常后，可以先削弱机界新种的HP，触发剧情后必须在スタ–ガオガイガ–与其战斗6次前将其打倒。此时与机界新种战斗过的机体会强制撤离战场，所以必须1回合将其击坠，不过对于现在的我方来说并不困难，利用合体攻击和强力精神全力进攻吧。

第47话 自分达の信じるモノの为に！

胜利条件	1.击坠ワル–サ 2.击坠クレセディア（击坠ワル–サ后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ライジンオ–、バクリュウドラゴン被击坠 3.ファルセイバ–、ブル–ヴィクタ–被击坠

可获得部件	
名称	掉落者
仁のテスト	ワル–サ

过关奖励	
资金	47000
技能道具	ガンファイトLv+1、全体攻击Lv+1、カウンタ–、サイズ差无视
部队点数	100

关卡要点：虽然初始的胜利条件为击坠ワル–サ，但还是要先击坠1次クレセディア触发剧情。ワル–サ的HP为20W，实力与之前几关的BOSS差不多，以我方当前的实力，1回合击坠不成问题。将ワル–サ击坠后，クレセディア会于地图上侧再度现身。クレセディア的HP仅80000，并且不会HP回复。不过其会为自己附加“魂”、“必中”、“觉醒”、“直击”，并且拥有强力地图炮，如果给予其主动行动的机会将会十分危险。建议在击坠ワル–サ前优先排好阵型，争取在击坠ワル–サ的同一回合也将クレセディア击坠。由于击坠了クレセディア即可过关，所以完全不必吝啬精神，全力以赴即可。

最终话 君と共に

胜利条件	1.击坠バルギアス 2.击坠バルギアス・ドラグ–ン（バルギアス被击坠后）
败北条件	1.我方战舰被击沉 2.ファルセイバ–、ブル–ヴィクタ–被击坠

关卡要点：作为最终关卡，本关的难度并没有想象中高。开场时ファルセイバ–和ブル–ヴィクタ–将无法进行合体，杂兵的数量虽然很多，但依然只能起到让我方提升气力的作用。最终BOSS具备2回行动能力，而且拥有强力地图炮，不过每回合地图炮只会使用1次。第一形态的HP为25W，被击坠后会变身为第二形态バルギアス・ドラグ–ン，此时的HP为30W，HP减至一半时会触发剧情，其HP会完全回复，不过我方机体的HP/EN/弹药数也会回满，ファルセイバ–和ブル–ヴィクタ–也能再度进行合体，之后将其击坠就能过关。本关的推荐打法为优先清理杂兵，之后先让我方主力围在BOSS周围，利用“脱力”或“かく乱”撑过他的第一轮主动攻击，之后适当利用“热血”、“魂”、“觉醒”等精神以及强力的合体攻击，在同一回合将BOSS的HP削弱至15W并触发剧情。此时我方主力应该都已经行动过了，想要在本回合内击坠满状态的BOSS比较困难，可以利用“脱力”或“かく乱”再撑过1回合，之后的1回合再竭尽全力发动攻势，HP为30W的最终BOSS在我方面前也不成问题。

通关特典

本作在通关后能够保存通关存档，之后读取该存档就能行下一周目的游戏。和以往的系列作品一样，本作也拥有诸多的多周目继承要素，也会有一些多周目游戏时才会开放的要素，具体如下。

・继承机师击坠数（按上周目各机师的实际击坠数继承，并不会向《机战UX》那样以平均击坠数的方式继承）

・继承获得资金（已花费的资金会被归还，与以往作品不同，本作从二周目开始即可继承100%的资金）

・继承技能道具（在多周目游戏开始前会询问是否还原技能道具，如果选择还原则已使用的技能道具会被还原成未使用的状态，与其他未使用部件同时继承；如果选择不还原，则已使用的技能道具不会被还原，而是作为驾驶员的已习得技能被继承）

・继承战斗记录与部队点数（已经获得过的部队点数报酬不会多次获得）

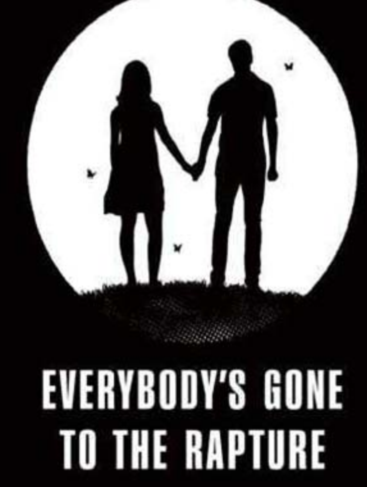
・开始多周目游戏前能够自由配置主角精神（习得等级分别为1级/1级/15级/35级/45级）

・在游戏初期就能够在“战斗BGM选曲”中选择所有的BGM

・二周目开始时就会解锁10段改造，四周目开始时解锁15段改造



攻略透解 GUIDE THROUGH



文 三日月 美编 anubis

本作制作组 The Chinese Room 的游戏风格相当独特，专注互动小说类游戏体验的他们制作出来的大部分游戏往往有着出色的剧情、精美的美工以及动听的音乐。然而在游玩部分上，对于剧情演出的过度重视使得互动部分有所欠缺，这也使得他们的游戏一直有着“叫好不叫座”的问题。但即便如此，这也不妨碍本作成为 PS4 八月最佳的原创冒险游戏之一。那么下面就让我们看看本作到底能给玩家带来一个怎么样的故事吧。

众往归所	SCE	文字冒险
PS4	Everybody's Gone to the Rapture	美版
	2015年8月11日 / 本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为19.99美元	

操作列表

键位	功能
○键	与场景物品互动
R2	冲刺
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
六轴	移动记忆光球

游戏要点

就如操作列表所示，本作的操作相当简单。玩家在游戏中要做的也十分简单，只要四处走走，按自己的意愿探索场景，并通过途中搜集到的信息来重组剧情。除了与场景互动之外（大多都是开门或者开启各种电器），另一个可以称之为“操作”的便是“移动记忆光球”。玩家在游戏中会时不时遇到一些“光球”，这些光球大多只有在玩家靠近后才会现身（不过某些光球会在离玩家很远时就会开始闪光），玩家只要利用 PS4 手柄的六轴功能移动光球到指定位置便可触发记忆。

另一点比较需要玩家注意的是，本作并没有地图的设定。玩家如果想确认自己所在地的话，那就必须真的去找“地图”来看，利用附有“You Are Here”的地图可以轻易确定自己大概的位置。不过撇开各种小路不说，本作的地图还是相当简单的。以区域划分的话，玩家将会从 Valis Observatory（天文台）出发，穿过 Yaughton（小镇）到达 Tipworth Forest（森林），穿过森林后便是 Appleton’s Farm（农场），在农场通往 Little Tipworth（郊外）的路上，玩家会来到 Lakeside Holiday Camp（度假村），而位于 Little Tipworth 的地下碉堡(Bunker) 则是玩家在本作的最终目的地。从地图看玩家很容易就能发现，只要沿着大路走的话上述地区基本就是“一条大道通到底”。

正如上文所说的那样，本作并没有什么“流程部分”，速通什么的也没有多大意义，所以本文将会着重于收集部分，至于本作的剧情以及笔者关于本作的一些看点会在本文的后面部分。其中剧情部分将会做特殊处理，以防读者们不小心翻多了几页（笑）。





全收集位置一览

天文台

“You Are Here”地图（总共 31 个）

1. 在初始地点右边的房间内

收音机（总共 25 个）

1. 在初始地点右边的房间内

电脑 / 电视 / 电话 / 录音机

1. 在初始地点右边的房间内（电脑）
2. 在往下走的途中，右边一台废置的购物车上（电话）

剧情点

1. 必经之路上，不会错过（记忆光球）
2. 回到大路后，右边的路通往小镇，左边的路尽头则会有一个自动触发的剧情

小镇

“You Are Here” 地图

2. 在路过电话亭后，玩家会在路边的公共汽车站里找到地图
3. 镇中央的公园处
4.Robert Graves Auto Repair 的白屋处，“Carol’s”标志旁边的墙上
5. 山坡上的 Village Hall（乡公所）入口处，Village Hall 的具体位置是教堂旁边

收音机

2. 酒馆 The Stars at Night 后的一张桌子上
3. 酒馆 The Stars at Night 对面屋子（1 号屋）的后院里
4. 位于中央公园附近的屋子（6 号屋）后院的温室里
5.Robert Graves Auto Repair 对面的屋子（15 号屋）旁的房车里
6. 在酒馆附近有三条路，分别通往左中右三个方向，往左走你会发现屋子（9 号屋），在后院的树墩上能找到收音机
7. 在上一收音机的后院里，有一扇木门，打开后穿越大路来到对面的大空地上，往拖拉机的方向前进，能在油桶上找到收音机

书籍

1. 电话亭旁的地面上
2. 酒馆 The Stars at Night 对面屋子（3 号屋）的饭厅的书架上
3.3 号屋二楼睡房的床边的柜子上
4.10 号屋（位于乡公所后，收音机 7 所在地附近的屋子）客厅的书架上
5.10 号屋通往二楼楼梯旁的书架上
6.Robert Graves Auto Repair 的修车房里左前方的箱子上
7. 诊所里候诊室的桌子上


■书籍2

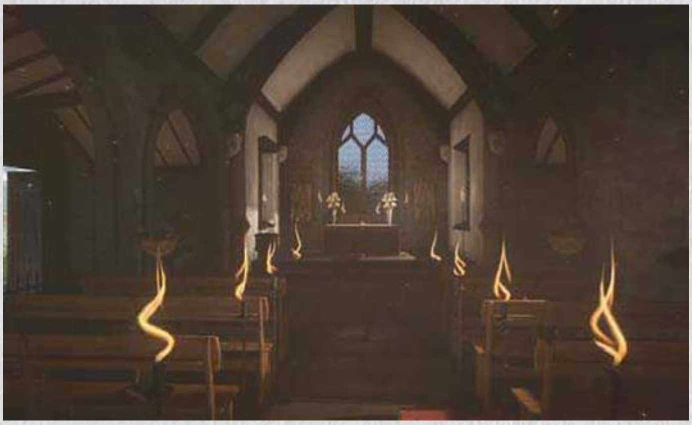

■书籍6

电脑 / 电视 / 电话 / 录音机

3. 小镇入口的电话亭
4. 酒馆 The Stars at Night 对面屋子（3 号屋）的客厅里（电视）
5. 上一个收集所在地的对面，饭厅的电话
6.10 号屋的客厅（电视）
7.10 号屋二楼的房间内（电脑）
8.15 号屋的二楼窗边（电话）
9. 诊所里的房间内（电脑）
10. 诊所停车场的白色轿车的副驾驶位上（电话）

剧情点

3. 电话亭后的公共汽车站（记忆光球）
4. 酒馆 The Stars at Night 对面屋子（3 号屋）的客厅里有一个自动触发的剧情
5.3 号屋隔壁的 Yaughton Stores 前（记忆光球）
6. 乡公所的大厅里
7. 乡公所的地下室内
8. 山坡上的教堂前
9. 继续往前走，教堂旁的屋子前
10. 酒馆 The Stars at Night 后面
11. 镇中央的公园处的桥上（记忆光球）
12. 镇中央的公园处的板凳上
13.10 号屋前
14.Robert Graves Auto Repair 对面的屋子(15 号屋)一楼(记忆光球)
15.Robert Graves Auto Repair 的修车房里
16. 诊所里的房间内
17.18 号屋子（诊所旁）后院的秋千上
18. 教堂前（只有触发以上大部分剧情后才会出现）
19. 教堂内的祭坛上（记忆光球，紧跟在上一个剧情后）



涂鸦

1. 公共汽车站内右边的墙上



微波炉

1. 乡公所入口右边厨房里
2.3 号房的厨房里

森林

“You Are Here” 地图

6. 沿着教堂旁的大路一路前进后便能到达阿曼达的家（20 号屋），在她家前的大路旁能找到地图
7. 往温蒂家的后院前进，往左走就能找到地图，附近还有张野餐桌
8. 沿着路继续走，大路左边的、在小溪旁的小路继续走下去就可以在几张野餐桌旁找到地图
9. 继续前进，当看到一辆小货车（车上写着“West Rail”）后玩家能看到一座桥，不要过桥，沿着桥右边的小路前进，沿着右边的篱笆一路走就能看到地图
10. 找到上一张地图后继续前进，玩家能看到一个限高标志，在标志右边的墙壁上能找到地图
11. 在森林前进时，玩家会在大路的左边发现一个类似火车站的地方，那里除了铁轨和几节脱轨的车厢之外，还有一个两层高的建筑，地图在建筑的二楼房间内


■地图7


■地图8

收音机

8. 阿曼达家的树屋里
9. 沿着大路前进，过桥后能在右边的板凳上看到收音机
10. 继续前进后不久就能再次看到屋子，往左方的屋子前进（24 号屋），收音机的院子里的大树旁

11. 往屋子里走，走到二楼时会有一个自动播放的收音机（无需调查）
12. 继续前进，经过公共汽车站后会发现一辆抛锚的红色轿车和屋子（25 号屋），收音机在屋子二楼的房间里

书籍

8. 阿曼达后院的板凳上
9.19 号屋内右边房间的桌子上
10.19 号屋内左侧的客厅的沙发旁
11.24 号屋的二楼，收音机的后面
12. 斯蒂芬家一楼的沙发旁
13. 斯蒂芬家后院的椅子上


■书籍9


■书籍11

电脑 / 电视 / 电话 / 录音机

11. 经过阿曼达家后的大路上，白色桥车的引擎板上（电话）
12.21 号屋旁的桌子上，旁边还有一个废弃的房车作为标记（电话）
13. 沿着大路走直到再一次见到房屋，右侧房屋的车房里（录音机）
14. 上一个收集对面的屋子（24 号屋），客厅的电视
15. 斯蒂芬家二楼房间内的电视


■电视15

剧情点

20. 完成小镇的剧情后跟着光球前进就能来到屋子（19 号屋前），屋子一楼左侧的客厅处（记忆光球）
21.20 号屋前
22.22 号屋前
23. 在快要过第一座桥前，左边的木棚栏内
24. 看完上一个剧情后，沿着小路继续往下走
25. 继续前进后，在木桌前（记忆光球）
26. 第二座桥上，不会错过
27. 越过第二座桥后往左走，一路往上走即可
28. 回到大路后往前走一会，往右边的湖泊走（记忆光球）
29. 在脱轨列车处的二层建筑的二楼（地图 11 处）
30. 沿着铁轨往回走，在脱轨的车厢旁（记忆光球）
31.24 号屋的二楼
32. 斯蒂芬家（25 号屋）前的红色轿车
33. 斯蒂芬家中
34. 斯蒂芬家的后院的大树旁（记忆光球）

涂鸦

2. 在一张木桌上（具体位置可以参考剧情 25 或者地图 8 的位置，比较难看，桌子上还有啤酒瓶可供参照）


■涂鸦2

微波炉

3. 史蒂芬家中的厨房里

农场

“You Are Here” 地图

12. 在刚进入农场的场景时（时间段变成黄昏时），仔细观察大路右边会发现一个小路标，上面写着“Public Footpath”。走进小路后往左走，发现另一条小路后沿着小路往上走便能发现地图
13. 继续前进后能看到一栋白色的屋子，在屋子右边有一条小路，往右看就能发现一条通往麦田的道路。朝着麦田中的大树方向走，到达大树处后往左走，一路前进后便能路的右边发现地图
14. 返回大路后继续前进，玩家可以在路边找到一台蓝色的轿车。往车左边的小路走，沿着小路走后能在右边找到一个写着“Public Footpath”的标志，跨过栏杆后便能在右边发现地图
15. 返回轿车处，这回往右走。朝着磨坊的方向前进，跨过栏杆后一路往上走就能在磨坊前找到地图
16. 在快要离开农场区域时，能在大路旁发现地图


■地图12


■麦田中的大树

收音机

13. 进入农场区域后左边会见到一个大农仓，入口处左边的椅子上
14. 区域内白色屋子后院的杂物房里
15. 白色屋子后面还有一个农仓，从右边的小路可以来到农仓，收音机在农仓的二楼
16. 小路右边是一片麦田地，往大树的方向走，来到大树后一路往左走就能在一张野餐布上发现收音机
17. 轿车处的右边，通往磨坊的路上有一台废弃的小货车，收音机在小货车的副驾驶位上


■收音机17，仔细观察旁边还会发现一个涂鸦

书籍

14. 大农仓右边的地面上（农仓入口可参考收音机 13）
15. 收音机 16 旁边
16. 白色屋子的客厅里

电脑 / 电视 / 电话 / 录音机

16. 在剧情 38 处，遇到分岔路后往左走能在椅子上发现一个录音机

剧情点

35. 剧情 34 后一路前进，越过大路后的绿色拖拉机处
35. 大路左边的大农仓处
36. 看完上一个剧情后沿着泥路继续前进，在一个垃圾堆旁
37. 继续往前走就能看到一个大农仓（那里还有一个光球在闪着光），农仓里（记忆光球）
38. 麦田地的大树处（记忆光球）
39. 湖边的废弃房车，取得收音机 16 后继续往前走即可（记忆光球）
40. 在上一个剧情所在地的右后方会有一条林间小路，小路上会有一段自动触发的剧情
41. 返回废弃房车处，左后方有另一条小路，山坡上的椅子上
42. 白色屋子的二楼处（记忆光球）
43. 白色屋子对面的板砖堆处
44. 大路旁那辆抛锚的蓝色轿车
45. 往回走，大路上有一个自动触发的剧情
46. 往磨坊的方向前进，中途会见到一台蓝色的拖拉机（记忆光球）
47. 磨坊前的防空警报器处（记忆光球）



涂鸦

3. 收音机 17 的废弃小货车上

度假村

“You Are Here” 地图

17. 度假村入口处便能看到地图
18. 在入口 Main Hall 前又能找到一张地图
19. 往左边的路走（其实就是顺时针绕着度假村走一圈），在网球场前能找到地图
20. 找到上一张地图后继续前进，在大路的右边能发现地图
21. 经过电话亭后继续前进，在看到左方的小路后进去，一路往前走能再右方看到厕所，地图在厕所的墙上
22. 找到上一张地图后返回大路，往前走到小操场处，地图在大路的右边
23. 经过小操场后继续前进，在左边见到几个房车后往左转，穿过木门后能在湖边发现地图
24. 返回大路后继续前进，在大路右边的厕所墙上能找到地图
25. 一路前进后就能在泳池边发现度假村的最后一张地图


■地图21


■地图23

收音机

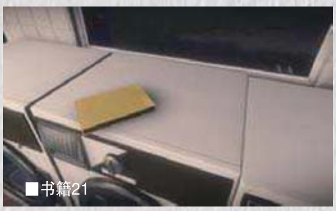
18. 在网球场旁的空地上
19. 继续往前走会见到一个小小的足球场，在左边能看到几辆房车，收音机在帐篷旁的房车内
20. 在小操场前玩家会在左边发现几辆房车，收音机在最远处的房车里
21. 小操场的对面还有几辆房车，收音机在该区域的一张板凳上



书籍

17. 入口右边的接待处的桌子上
18. 入口正前方 Main Hall（交谊厅）入口的右前方，放着花瓶的桌子上
19. 交谊厅内部大厅中间的地面上
20. 网球场对面的板凳上
21. 洗衣房入口处左边的洗衣机上
22. 在剧情点 56 附近会有一个几个画架，中间有几个花瓶放在那里，书就在花瓶下


■书籍19


■书籍21


■书籍22

电脑/电视/电话/录音机

17. 入口右边的接待处（电话）
18. 剧情 50 的房车内（电视）
19. 通往洗衣房道路的路上，路边的电话亭

剧情点

48. 度假村入口处（记忆光球）
49. 交谊厅左边的停车场里
50. 绕着度假村顺时针前进，右方的第一个房车里（记忆光球）
51. 网球场内
52. 网球场右边屋子的野餐桌前
53. 继续前进后能在左方看到几个房车，其中一个房车内（记忆光球）
54. 看完上一个剧情后往前走能看到一个小足球场，足球场内
55. 回到大路后继续前进，直到见到分岔路为止，分岔路的交际处便是洗衣房，洗衣房内
56. 沿着大路一直前进，左方会有一个营火堆，营火堆处（记忆光球）
57. 返回大路后在右边会发现一个小小的黄色标志，沿着标志一路走到底即可


■剧情57就是从这里沿着黄色标志走

58. 看完上一个剧情后原路返回，前进一会后在左边尽头的房车处触发剧情
59. 小操场内（具体位置可参考地图 23）
60. 小操场附近还有几个房车，该区域的深处（记忆光球）
61. 上一个剧情的左边有一扇通往湖边的木门，经过地图 23 后会触发一个自动剧情
62. 泳池的对面有一个杂物房，里面会触发一个自动剧情
63. 泳池的更衣室内
64. 上面的剧情全部看完后，回到入口附近的交谊厅，里面就是本区域的最后一个剧情（记忆光球）



涂鸦

4. 洗衣房内的墙上，剧情 55 的所在地

郊外

“You Are Here” 地图

26. 进入该地区后很快就能在大路的左边发现地图
27. 经过标志为 Forleys 的建筑物后，在公共汽车站内发现地图
28. 在酒馆 Seventh Whistler 的对面的大路旁
29. 继续往前走，不久后就能在右方发现火车站，地图在月台的墙上
30. 返回大路后继续前进，在加油站内的 Holly’s Café 能发现地图
31. 经过加油站后继续走，在大路的右边就能发现最后一张地图

收音机

22. 在地图 27 所在地的公共汽车站内
23. 加油站内停车场入口椅子上
24. 沿着大路一直走，在尽头会有一个路障，收音机在路障上
25. 在通往火车站的道路的反方向，会有一条小路，沿着小路走便能看到一个类似于变电站的地方，里面便是本作的终点：碉堡，在变电站里面能在椅子上找到最后一个收音机


■收音机24

书籍

23. 电视 25 旁边的箱子里
24. 在酒馆 Seventh Whistler 外的桌子上
25. 一进火车站后不要穿过铁轨，立即转左，在蓝色箱子旁的地上有一本橙色的书
26. 找到上一本书后，后面的板凳下放着另一本书
27. 收音机 23 旁边的椅子上
28. 从加油站出来后，你能看到远处的山坡上有一间屋子（42 号屋），这里同时也是霍华的家，进门右边客厅的桌子上，如果之前的书籍都没遗漏的话，奖杯“Bibliophile”应该会在打开客厅门的瞬间弹出。


■书籍23


■书籍24


■书籍25


■书籍26

电脑 / 电视 / 电话 / 录音机

20. 刚到达本区域时，路边会有一个电话亭
21. 在标志为 Forleys 的建筑物内（电话）
22. 在酒馆 Seventh Whistler 的电话亭
23. 电话亭后的山坡上有一间屋子，屋子里的房间里有一个电话
24. 上一个收集的旁边还有一台电脑
25. 屋子右边的客厅里的电视
26. 加油站内的 Holly’s Café 内，一进门就能发现一个电话
27. 触发电话后别忘了里面还有一台电视
28. 霍华家（参考书籍 28 取得位置）客厅的电话
29. 上一个收集的所在地里还有一台电视
30. 沿着大路一直走（往变电站的方向），最后玩家会来到一个叫 Tipworth & Harverton 的地方，往里走有一个电话

剧情点

65. 必经之路上会有一辆的蓝色的小货车，不会错过
66.Forleys 对面会有一间正在装修的屋子，剧情点在屋子里（记忆光球）
67. 在酒馆 Seventh Whistler 里
68. 火车站的月台里
69. 火车站月台的立交桥上
70. 沿着大路一路往加油站前进，在路上会有一段自动剧情
71. 加油站旁有一间叫 Valley Farm 的商店，在商店内
72. 上一个剧情的右边的仓库里面有一个剧情点（记忆光球）
73. 地图 31 的附近，接近变电站的大路旁
74. 变电站出口的右边有一个剧情点（记忆光球）
75. 接下来的就简单多了，如想顺利获得奖杯“Completionist”，在获得上一个记忆光球并准备进入碉堡前，请先用 U 盘备份好自己的存档，这样做的话就能保证如果通关后并没有弹出奖杯的话，玩家还可以读取然后去尝试去补救一下，要不然就只能重新开始游戏了（虽然只要照着上面的收集来玩的话就不可能有遗漏就是了）
76. 在终盘剧情中（碉堡剧情后），接下来的场景中玩家需要触发六个剧情点（由于涉及剧透就不多说了，只要玩到那里玩家自然明白是哪六个），在解开最后一个记忆光球的同时，奖杯将会弹出。



涂鸦

5.Forleys 外停放的卡车上



微波炉

4. 霍华家中的厨房里



剧情概括

这个剧情概括只作抛砖引玉之用，毕竟本作剧情是那种需要玩家通过线索来补完细节的，而且由于制作组那独特的叙事风格，本作的剧情有着略显开放式的走向和结局，这也使得本作有点“一百个读者眼里有一百个哈姆雷特”。以下是笔者对于本作剧情的大致了解：

故事发生在一个叫耀敦（Yaughton）的英国小镇，当地人史蒂芬和他的妻子凯特来到了这个小镇，故事并没有明说，但是从剧情推测，这两人以研究天文和物理学为主，而凯特无论是天赋还是成就，明显都比史蒂芬高出一个级别，但这两个人并没有因为这些小问题而影响到他们的感情。

和很多小镇一样，耀敦一样拥有着一个人际关系网，而这个人际关系网排斥外人。科学家出身且热心于研究的凯特立即就被镇上的人疏远了，就连史蒂芬的母亲也对这位新媳妇不太满意。但这时的史蒂芬和凯特正沉浸于新发现的喜悦当中，并没有在意此事。他们发现了一种崭新的“波纹”（pattern），它的存在显然不能用现有的科学水平来解释，随着研究的推移，史蒂芬慢慢觉得这并不是人类所可以干涉的领域，然而凯特并不在意，他们之间的分歧也由此慢慢产生。

醉心于研究的凯特继续着她对“波纹”的研究，苦恼的史蒂芬则选择了婚外情：他试图和同样已经结婚的旧爱莉莎复合，而由于“波纹”的干涉，凯特知道了此事，但此时的她选择了忽略此事。而在此期间，“波纹”慢慢影响到了小镇的生物，首当其冲的是鸟类，耀敦的鸟类正在集体死亡。随着时间的推移，小镇的居民慢慢出现了流鼻血等症状，而且慢慢出现了失踪人口。史蒂芬意识地了事态的严重性，他和克莱夫（一个类似于军官或者治安官的人）商量后决定封锁小镇，并谎称是由于流感。

史蒂芬尝试用自己的方式去阻止“波纹”的传播并求助于凯特，然而凯特拒绝了他。自此之后史蒂芬受到了很多来自于当地居民的误解，但他依然以超乎自己想象的行动力试图阻止末日的发生。事态却慢慢超出史蒂芬的控制，“波纹”的进化速度远超乎他想象，从原先的“人传人”到后来的通过固定电话信号传播，传播的速度和杀伤力都在成倍增加。史蒂芬慢慢意识到了这已经不仅仅是耀敦自身的问题，如果不能阻止“波纹”传播的话，全人类都会因此而消失。最后他切断了对外的一切通信，并说服了克莱夫，试图呼叫飞机往小镇投掷毒气弹，通过杀死所有居民，也就是宿体来阻止“波纹”。

在“波纹”不断影响着居民，在毒气弹来临之时，不同的居民迎来了属于他们的末日：有意图从神身上找到救赎的神父、有临死前还挂念着亡妻的老头、有直到最后坚信救援会到来的母亲、有跟爱人道别的女子，也有着拼搏到最后，却陷入绝望的“救世主”。小镇的众生相，组成了这个末日小镇的最终幕。而凯特，作为这小镇的最后一个“生还者”，也在仿佛领悟了什么之后，和其他人一样化成了光芒。

“波纹”导致了末日，但却不是它本意。它只是想和人类交流，想脱离孤独，却不知自己的行动只会导致人类的灭亡。凯特试图让“波纹”明白到这一点，而史蒂芬则试图阻止这一切，但都徒劳无功。把故事倒回到最一开始，如果史蒂芬没和凯特相遇，如果史蒂芬没和凯特回到自己的故乡的话，可能就不会发现“波纹”，之后的悲剧也不会发生。而这个小镇的时间，可能也包括了这个世界，最终就停止在了1984年6月6日早上6点7分，所有人都化作光芒，和心爱的人一起，迎来了永生。

奖杯列表

本作的某些奖杯的解锁条件颇耐人寻味，鉴于本作的界面极其“简洁”，本作大部分奖杯（包括收集类奖杯）都变得相当的模棱两可，部分奖杯甚至有破坏游戏氛围及乐趣的嫌疑。所以对于那些既想感受剧情，又想顺便拿个白金的玩家，笔者推荐一周目可以在探索的过程中按照攻略把一些比较不影响体验的奖杯，诸如“Howard's Train”、“Bibliophile”、“Graffiti Artist”、“Open Ended”等奖杯解锁掉。二周目再把剧情相关的“Completionist”解决掉。最后再开一个新周目把一些会影响游戏体验的奖杯，诸如“Radio Enthusiast”和“Backtracker”给解锁掉。

关于本作白金的另一个窍门是：由于游戏会在玩家到达地下碉堡后结束，而且本作全程采取自动存档，并没有设置手动存档，所以进入碉堡前玩家可以利用U盘先备份存档，然后解锁相关奖杯后（例如“Open Ended”）再读取回之前的存档解锁其他的收集奖杯。用这个方法虽然可以省回一些时间，但无可避免地会损失本作的一些乐趣。

名称	属性	解锁条件
This Pattern is Mine	白金	获得其他的奖杯
Tea Leaf	金杯	进入过Lakeside Holiday Camp内的所有房车
Wrong Number	金杯	随便找一个电话亭，进去然后关上门呆上几分钟即可
The End	金杯	游戏通关
Completionist	金杯	观看过所有剧情（其中包括收音机、电脑/电视/电话/录音机、自动触发的剧情、记忆光球）
Graffiti Artist	金杯	玩家需要在游戏中找到5个涂鸦
Bibliophile	金杯	找到所有的书籍。
Radio Enthusiast	金杯	玩家需要触发所有的收音机，在触发完之前不能触发任何互动（除了开门和自动剧情）。
Lost	金杯	找到所有带有“You Are Here”的地图。
Howard's Train	银杯	找到霍华的火车模型。
Trainspotter	银杯	找到所有的车厢编号。
Perpetual Motion	银杯	在图1所示的游乐项目上转个几分钟
Moonwalker	银杯	倒后走一段距离
Backtracker	银杯	开启所有的捷径
Open Ended	银杯	在不看完任何剧情线的前提下通关
Hypochondriac	铜杯	重复进出诊所多次
Ready Meal	铜杯	开启游戏中所有的微波炉
Last Orders	铜杯	找到酒馆，然后呆一会
Passive Observer	铜杯	静止不动几分钟



难点奖杯

Tea Leaf

该区域内总共有 24 台房车，其中绝大部分都是锁上门的，值得注意的锁门的也计算在内，只要过去试图开门（听到门打不开的声效）即可。

Howard's Train

霍华的家位于 Little Tipworth 地区，火车模型在二楼，开启后呆上几分钟即可。



Trainspotter



在 Tipworth Forest 中玩家能找到一些脱轨的车厢，其中四节的编号很容易就能找到，另外一节在轨道的另一边。最后一节在 Little Tipworth 的火车站内。

Backtracker

本作存在着五条捷径。通过它们玩家可以较为快速地在不同区域间穿梭。然而这些捷径其实并没什么用，要找到它们倒是要费一点功夫。其中具体路径如下：1. 从“郊外”地区的 Tipworth & Harverton 触发，右方会有一扇小门，打开后往前走，2. 穿过小门后会发现自己已经回到了“农场”区域，然后一直往右走，3. 回到大路后（具体为收音机 13 的位置），继续往对面的大草地前进，4. 进入草地后往边缘的篱笆方向走，在右边你会发现一条往上走的泥路和一扇木门（木门旁还有一个倒下的路牌），穿过木门后原路返回泥路，5. 沿着篱笆继续走，中途会途径收音机 16 的所在地，继续往前走，然后往废弃农仓的右后方小路走（此处同时也是剧情 40 的触发地点），进去后会发现一个白色路牌，分别指向前方和右方，6. 前方是通往“小镇”的捷径（一个出口），而右方则是通往“森林”的捷径，中途还会出现分岔路（两个出口），找到出口后只要走出去并返回就算是找到该捷径了。


■右方的小木门便是起点


■右后方的小路能通往三条捷径

Open Ended

玩家满足奖杯条件，然后把“史蒂芬”的几个剧情点全部触发后（“郊外地区”的所有记忆光球），碉堡的大门便会打开，进去后便能解锁。

Last Orders

游戏中有两个酒馆：The Stars At Night 和 The Seventh Whistler，前者在 Yaughton（小镇），后者在 Little Tipworth（郊外），进内然后在两家的吧台前都呆上几分钟即可。





Passive Observer

这里的“静止不动”不单单指“不移动”，而且是连“六轴”也不能动。所以，找一个风景不错的场景，然后放下手柄，泡杯茶然后看风景吧。



基础介绍

Q：《动物之森 欢乐家装设计师》是怎样的一款游戏?

A：简单来说，《欢乐家装设计师》就是将原本《动物之森》中布置房间这个元素单独提炼出来做成的游戏，玩家在本作中可以使用入手的家具来完成小动物提出的装饰房间的要求或是建设公共设施，家具并不需要花钱购买，接任务时就会获得一部分。

与《动物之森》相比，本作并没有那么丰富多彩的参与项目，自由度也并不算高，但是强化了设计元素，提升了操作性，令玩家布置家具时可以更加得心应手，专注于布置一个房间的话，很有可能半小时都不够。

Q：amiibo 卡的作用?

A：上面提到了，本作中的家具并不需要玩家来花钱购买，除公共设施的家具和通信交换来的家具外，其余家具都是小动物带来的。除了强制会发生的委托外，其余小动物会随机出现在广场上（SP 卡除外），所以即便没有 amiibo 卡也是可以慢慢玩的。但如果有入手 amiibo 卡的话则可以通过 amiibo 电话直接叫来该小动物达成它的委托，即可入手它携带的家具，效率会更高。

amiibo 卡还有另外三个作用：

1. 当玩家完成公共设施的委托之后，在自由行动的时间前往这些地方，刷 amiibo 卡可以用卡片上的小动物来替换公共设施内的小动物。

2. 当玩家完成某个小动物的委托之后，在自由行动的时间前往它的家中，刷 amiibo 卡可以招来卡片上的小动物做客。

3. 召唤小动物来做客后，再重新刷一次该角色的卡，这间屋子中的家具就会被记录到卡上，然后再使用 amiibo 电话更新数据或是接受委托，这张卡上的家具就会被存入游戏卡带中。这项功能可用于和朋友交换家具。

※ 有 N3DS 和 N3DS LL 的玩家可直接使用机器来读取 amiibo 卡，旧 3DS 的玩家则需要购买 NFC Reader。

Q：游戏有没有通关设定?

A：当玩家完成全部公共设施的委托之后就会出现通关画面，通关之后玩家可继续完成其他小动物的委托、重建等内容。另外，坐在广场喷泉前的椅子上可重新欣赏通关画面。

喜欢“《动物之森》系列”的各位村长们想必对游戏中成百上千种家具却没有足够的空间去摆放而苦恼不已吧？在本作中，就可以圆大家一个做设计师的梦想，上百名小动物的私宅，全部都由你亲手来装修！而且不用花钱买家具！不用花钱买家具！！不用花钱买家具！！！重要的事情要说三遍！

动物之森 欢乐家装设计师 | Nintendo | 模拟经营
3DS
どうぶつの森ハッピーホームデザイナー | 日版
2015年7月30日 | 本地1人 | 对应年龄：全年龄
售价6264日元

豆狸房地产

本作中玩家不再是村长，而是成为了“豆狸房地产”的一员。事务所内有许多设施，会随着游戏的推进逐步开启使用，简单来了解一下吧。

更衣室

游戏一开始就可以使用，需要先在这里换上工作的制服才能开始委托任务。随着任务的不断完成，可选择的服装以及配饰的种类也越来越多，不过上半身的制服是无法更换的，玩家只能更换裤子、短裙、帽子、眼镜、袜子和鞋。点击正下方的白色衣服可重置选项。





办公桌



位于一楼的左上角，相当于是存档点。每天玩家只能接一个委托，做完委托后虽然可以自由行动但无法再接到任务，只有前往办公桌处记录“日报”才能开始新的一天。

© 2015 Nintendo

通信讲座



开始游戏后的第 9 天，就会增加“通信讲座”。坐到玩家的桌子前选择第二个选项“**勉強する**”，花费 3DS 的游戏币可以学习“通信讲座”。每天一篇，第一天免费，共计需要游戏币 31 枚。

标题	内容
天井を彩る	学会在天花板上装饰灯饰。
はじめてのマイデザイン	学会设计图案。
マイデザイン上級編	可以利用房地产二楼的缝纫机设计长袖 T 恤、连衣裙等服饰，并可将自己设计的图案制作成二维码，分享给其他玩家。
窓を彩る	能够改变窗户、窗帘、门的款式。
音のある景色	增加环境音。
簡単リメイク	可以对家具进行染色。
ハッピ−ホ−ムカメラ入門	下屏出现一个照相机的标志，移动它可以平行视角拍摄房间内的细节。如要恢复正常俯视视角，则将照相机拖至左下角垃圾箱中。
ムシ・コレクション	入手72种昆虫（包括蜗牛和寄居蟹），并可将它们装饰在房间中。
サカナ・コレクション	入手102种海洋生物，并可将它们装饰在房间中。
古代の化石たち	入手全部化石，并可将它们装饰在房间中。
ハニワだらけ	入手131种陶俑，并可将它们装饰在房间中。
名画と彫刻・コレクション	入手全部名画和雕刻品，并可将它们装饰在房间中。
間取り選択講座	在接受委托后可以选择房间的格局。如要扩建房屋的话，则要和已经建设过一次的房主对话选择“新しい家を建てる”，再选择“大きい家”。
ヘアスタイル・アレンジ	利用房地产二楼的烫发仪可以改变发型和容貌。

客人名单

完成第一个小动物**キャラメル**的任务后，下屏就会出现“客人名单”的图标。使用这份名单，可以快速前往小动物的家中。

①点击下屏的手帐图标。

②左上方三个图标分别是：公共设施、以小动物的名字排列、以小动物的头像排列

③选择要前往的住宅的小动物头像。

④点击右下角的出租车标志。

再度造访小动物的家中，可以见到它们日常生活的模样。在屋内读取 amiibo 卡，可以最大招待 4 名小动物前往参观。



amiibo电话



剧情进展到一定程度后，事务所一楼就会架设起 amiibo 电话，利用它可以叫来 amiibo 卡上的小动物完成它们的委托，获得它们的家具，但一天只能使用一次。

烫发仪

烫发仪位于在事务所的二楼，需要先在“通信讲座”中学习“**ヘアスタイル・アレンジ**”才可使用。男女发型、眼睛的形状和颜色、肤色全部都可以自由更换，但男性角色无法选择女性限定的眼睛形状。



缝纫机



位于事务所二楼的左上角，学习了“通信讲座”的“**マイデザイン**上級編”之后就可以使用。作用与《动物之森》本篇中在刺猬姐妹店中使用的缝纫机差不多，可设计 T 恤、连衣裙、帽子和看板。

3DS

完成袋鼠母子**マミィ**的委托后，就可使用事务所二楼桌子上的 3DS。这里可以通过网络接受一些特别的委托。现在已配信的特殊任务是获得 711 便利店的家具，但因为仅限在日本地区的 711 才能获得，所以基本是和国内玩家无关了……



房间布置

STEP1：接受来自小动物的委托。有些小动物是自己找上门来的，没有客人的时候到街上逛一逛也会遇到有需求的动物，或是使用 amiibo 卡叫来客户。

STEP2：倾听客户的需求，它会说出自己希望装修的房间风格。

STEP3：在地图上选择要建造的房屋的位置，整张地图一共有 83 处建造点，除去左上角太阳所在的位置外，其他地方都可以建造房屋。选址时不用考虑水塘、铁路、桥梁等障碍物，只要选择自己喜欢的土地即可。

STEP4：装饰庭院和房间。庭院和屋内会放置有小动物带来的纸箱，打开纸箱里面是它的家具，这些家具是必须要放在房间中的，其他家具可尽量选择和它一并出现的追加家具，如果小动物对你选择的家具有好感的话会做出惊喜或是拍手等表情。

STEP5：装饰完成后和小动物对话选择第一个选项即可。之后会出现一段小动物在房间中闲逛的多角度影像，点击下屏可进行截图。按 A 键或 B 键则是终止影像播放。

STEP6：完成任务后就会天黑，返回事务所存档。

STEP7：开启“客户列表”，乘坐出租车前往已装修好的小动物家，和它对话可对房间进行重建。





菜单说明	
编号	内容
1	房子的外观（室外状态下）、壁纸、地板、窗户、窗帘、环境音
	床、桌子、椅子、柜子、家电、小物品
	观赏植物、食物、公共设施用家具、体育用品、乐器、玩具
2	装饰品、特殊家具、油画和雕塑、kiki的唱片、昆虫和鱼类、化石、陶俑、小动物照片
	各色服装
3	树木和花草（室外状态下）、墙壁装饰物、时钟、kiki的唱片（悬挂款）、油画（悬挂款）、各色服装（悬挂款）
	吸顶灯
4	地毯
5	自己设计的图案
	追加家具
6	关键词检索
	色彩检索
7	照相机
8	垃圾桶
9	客户名单
10	客户的要求
11	房间的电灯开关
12	家具（圆形浅绿色带+号的家具可以叠在深绿色带+号的家具上）
13	通往其他房间的门
14	玩家自己
15	客户

操作说明

移动家具：直接在下屏按住家具即可进行拖动，不但是家具，就连玩家自己和小动物也可以采用这种移动方法。

移动多个家具：操作方法类似于鼠标选择多个目标那样，用触控笔拉出一个黄色的框，将要移动的家具框入其中，之后就可以同时拖动它们。

移除家具：按住家具后拖进左下角的垃圾箱中。

旋转家具：轻按家具一次，家具就会按照顺时针的方向旋转。

复制家具：按住L键或是R键后点击某一家具，就可进行复制。

调整视角：使用十字键可调整玩家视角，↑是推进，↓是拉远，←→是平行转动。

截图：同时按下L键+R键可截取当前画面。





公共设施布置

公共设施的种类全部共有10种，会随着游戏流程的逐步推进而增加。从第6天开始，小秘书静香就会出现在事务所中，和她对话即可接到公共设施的任务。

第6天	学校
第10天	医院、饮食店、商店
第14天	写字楼、餐厅、商场、第二个商店、学校扩建
第20天	音乐厅
第21天	旅店

重建

公共设施的布置方法和民宅是一样的，但由于场地更大，玩家在布置时可能会花费更多的时间。第14天后，如果要对已完成的公共设施进行改建的话，就与事务所内静香的弟弟**ケント**对话。



替换NPC



在自由时间前往公共设施，点击下屏左下角的amiibo卡图标，会出现当前所在区域内的小动物们，如果想要使用amiibo卡来替换它们的话，直接点击它们的头像就可以。但无法叫来事务所的员工。

更换服装

按住小动物的图标，拖进左下方的衣服图标中，就可以为它们更换穿着。



最速通关流程

日期	委托	内容
1	タクミ	在事务所二楼换好衣服，完成タクミ的委托，写日报存档。
2	キャラメル	追加家具检索功能，完成房间布置后，学会第一个表情。
3	トムソン	完成房间布置后学会表情。追加客户列表。在已装修完的客户家中，可使用amiibo卡来招待4位客人，广场随机出现小动物的委托。
4	随机客户	完成房间布置后学会表情。
5	随机客户	完成房间布置后学会表情。
6	公共设施	完成学校的布置，追加复制家具的功能。
7	マミィ	可以选择土地和家的外观，完成房间布置后学会表情。
8	随机客户	事务所1楼增加amiibo电话。完成房间布置后学会表情。
9	随机客户	追加“通信讲座”。完成房间布置后学会表情。
10		
11	公共设施	完成医院、饮食店、商店的布置。
12		
13	随机客户	完成房间布置后学会表情。
14		
15		
16	公共设施	完成写字楼、餐厅、商场、第二个商店的布置，完成学校扩建
17		
18		
19	随机客户	完成房间布置后学会表情。
20	公共设施	完成音乐厅的布置。
21	公共设施	完成旅店的布置。
22	结局	典礼之后可继续游玩。

游戏综述

《淹没之城》是一款打着虚幻4旗号的小品游戏，游戏讲述了一对姐弟到达了一座被水淹没的城市，为了照顾负伤的弟弟，玩家操控的姐姐需要不断寻找物资来拯救弟弟的故事。说白了，游戏就是一个不断收集的小游戏，而收集的方式就是通过来到地图的指定地点进行“爬楼”，这种爬楼操作在很多的动作冒险游戏中也十分常见，只是游戏中的攀爬没有任何难度，也没有任何惊险元素，只要控制上下左右，在能看到的边缘、平台不断往上爬，最终找到位于楼顶位置的物资箱即可。

游戏的关卡设计可以说是简单到无以复加，只要打开全部的10个补给箱就能通关，说句实话就游戏性而言本作一点也不“好玩”，它更像是一个能让玩家互动的童话故事，游戏本身也用一种十分隐晦而耐人寻味的方式叙述着游戏的剧情，总的来说是一款适合想要静下心来打发时间的玩家。

成就/奖杯攻略

虽然游戏不怎么好玩，但本作的成就/奖杯可以说是和游戏本身一样简单，只要在正常流程的过程中稍加注意，花费四五个小时就能将本作的全成就/奖杯拿下，下面就为大家介绍各个成就的详细取得方法。值得一提的是成就/奖杯“博物学家”有可能会错过，但只要稍作注意就不会有太大的问题。

大事纪 100点/银

取得条件：找到所有的秘密

取得方法：游戏中一共有60个秘密，这些秘密在地图中会标记为一个橙色的棱形，在靠近这些秘密时可以找到一本发出闪光的书籍，十分容易发现。玩家可以利用望远镜在地图上找到这些标记地点并将其标记到地图之上。在爬游戏中共计10座建筑的过程中，每爬上一处建筑就会自动将该建筑上的3~5个秘密标记在地图上，这些位于主线要爬的楼的秘密，一般来说都位于攀爬过程中一些分支路线，也就是说玩家需要故意不往楼顶补给箱所在的位置爬，而是优先寻找其他分支路线寻找这些秘密，如果在找到该建筑所有秘密之前就开启补给箱的话，那么由于剧情会自动离开该建筑，想要重新取得这些秘密，就只能从头再爬了。

下图是游戏中所有秘密、船只升级工具以及所有10处主线要取得的补给箱所在的位置，但这个图示有一处秘密被阻挡了，那就是游戏中主角弟弟所在的钟楼上有一个秘密被图标所阻挡。

修补匠 100点/银

取得条件：找到所有的渔船加速

取得方法：渔船加速是能增加在游戏中按LB/L1键加速时间的收集，只要参照上文成就/奖杯“大事纪”的收集图依次寻找即可。

博物学家 100点/铜

取得条件：看到过所有的生物

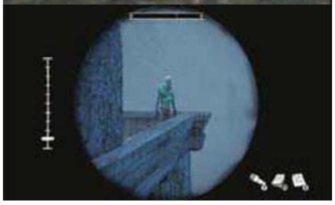
取得方法：游戏中有8种生物，这些生物在游戏的过程中随处可见，比如一些潜水的巨鲸、跳起的海豚等，只要在看见这些生物时主动靠近其身边就会出现图示，这就代表已经看见过这种生物。比较难以寻找的生物只有2种，一种是位于

淹没之城	Uppercut	动作冒险
多机种 Submerged		中文版
2015年8月4日	本地1人	对应玩家年龄：全年龄
售价为XOne/PS4：119港币		

第一行第三格的跳鲸，他们只会出现在地图边缘的深海区。另一种是在主线爬楼过程中经常会见到的僵尸模样生物，一般来说当玩家靠近时他们会消失，只要在他们消失前用望远镜观察即可，而实际上在爬部分楼时可以近距离接触这种僵尸，因此基本不会错过，如果到通关后都没有遇到过这种僵尸的话，那就只能删档重来了。







观光客 100点/银

取得条件：去过所有地标

取得方法：游戏中的地标一共有8个，其中的7个只要在海上经过就可以解锁，而第8个地标的解锁方法可以参考下文成就/奖杯“徒手攀登者”。具体位置参考下图。

徒手攀登者 100点/铜

取得条件：爬到地图上的最高点

取得方法：地图上的最高点实际就是位于地图中央偏右上的一个桥吊，只要沿着梯子爬到顶部就能解锁这个地标。



环绕一周 100点/银

取得条件：去过东/西/南/北边界

取得方法：只要驾驶船只，触碰过地图的四条边界就能解锁。

守门人 100点/铜

取得条件：去过所有饭店

取得方法：实际上这是流程相关的成就/奖杯，游戏中饭店共有3个，他们都包含在主线的10座建筑之中，只要爬上过该建筑就算作“去过”。

水手 100点/银

取得条件：在船上待上整个白天/黑夜周期

取得方法：只要在船上等待约现实时间的30分钟即可，期间不能离开船只。

全剧终 100点/金

取得条件：通关

取得方法：爬楼取得所有10个补给箱后即可解锁。

希望你也在这里 100点/铜

取得条件：使用明信片功能

取得方法：在游戏中按下暂停，选择“制作明信片”选项就能进入拍照模式，随即就可以解锁。



■大事纪



■观光客

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

不知不觉间又到了TGS时间。PS4能否降价应该是大家比较关心的话题，而最新的PS4型号也通过了国家认证，即将在大陆与玩家见面。年末不少主机都有限定版推出，究竟选择哪一款想必也相当让人头痛，请各位仔细斟酌。

·PSV惊爆摇杆故障问题·2DS是否值得购买·PS4降价传闻分析·Xbox One主机包装问题

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1409元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：一转眼暑期就要结束了，在开学之前，有不少学生玩家打算选购一台PSV带到学校去游戏。考虑到现在的主机状况，国行依然是玩家，尤其是学生玩家的首选。虽然对比港版主机1050元的售价，



▲PSV-2000摇杆爆出"坏了修，修了坏"的质量问题，但实际发生机率也并非很高，建议玩家选择国行主机方便后期维修。

要贵上100元左右，但非行货在国内没有保修是非常棘手的问题，特别是近段时间有越来越多的玩家反应PSV摇杆失灵的问题：时而彻底失灵，时而在游戏时人物自己走动失控。如果是选择行货的话，出现这类摇杆问题可以直接到索尼官方进行质保，否则就只能自己花钱维修了，而现在维修一次摇杆的费用也在100～200元，把这部分问题考虑在内的话，拥有保修的国行主机还是最让人放心的。在PSV-2000爆出摇杆问题之后，现在又有不少商家开始趁机推销二手PSV-1000，并且售价直逼PSV-2000的新机价格，而且还会举例说PSV-1000属于首发机型，用料足不廉价，OLED屏幕比TFT更好，甚至还提到索尼在PSV-1000机型上留了一个神秘接口直通芯片，未来可能被破解免费玩游戏等诸多"好处"，但实际上PSV-2000也出自索尼之手，作为新改款在性能上只有提升和改进，玩家不必为了追求"质量"反而去选购二手的1000型主机，这样的质量实更没保障。至于PSV-2000爆出的摇杆质量问题，目前最大的可能性在于"进水"，不过这里的水指得比较泛泛，一部分可能是玩家的手汗，一部分也可能是周遭温度忽冷忽热所产生的水汽。建议玩家在平时将主机放在收纳包中，免遭不必要的问题。行货玩家可以不必在意，坏了去修便是。最后，在破解方面，国外玩家Mr.Gas宣称自己已经成功破解了PSV卡带并实现了破解游戏的运作，不过从放出的视频来看，在运行破解游戏之前，还需要使用该游戏的正版卡带进行引导，这意味他所提出的破解，只适合在单卡带的情况下，想要进行多人联机，而非可操作性的破解，关注这方面的玩家，可以继续观望其他的消息了。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1050元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
16GB索尼原装PSV记忆卡	188元		

02 3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，9.4系统）	1050元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	390元
存储卡	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1559元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。



▲2DS画面更佳，降价后更值得入手？显然这些答案并不准确。

点评：最近一段时间，3DS市场基本没有大的变化，N3DS LL主机版本均在9.4，无法使用GateWay进行破解，只能运行Sky 3DS烧录卡。而N3DS依然货源充足，主机系统版本在9.2以下，可以直接进行破解。另外由于任天堂最近对2DS宣布进行降价，从原先的129.99美元，降到99.99美元，所以很多玩家也在咨询2DS是否到货，同样还在咨询2DS能否破解，2DS主机的画质是不是比3DS更好等问题。实际上，2DS的正式降价要等到截稿日后的8月30日，降价后能不能破解暂时还不得而知。不过目前国内的2DS主机版本9.1系统居多，买到后破解方式是和N3DS相同的，这点玩家可以放心。至于画质问题，2DS和3DS的分辨率规格是相同的，只不过2DS是普通的TFT屏幕，没有3DS的光栅栏造成的亮度偏低等问题，所以乍看之下会觉得2DS画面更好，但实际上两者是没有任何区别的。况且2DS现在的售价要在1000元左右，比N3DS还要贵，也只有美版可选，从性价比上

讲，确实不太值得入手，而未来能否随着降价而导致国内价格下滑也是未知数，只能说从国内的市场需求量看，2DS 在国内很难达到 99.99 美元的对等价格，建议玩家还是选购 N3DS 主机更划算一些。此外，最近也有不少使用 N3DS 破解主机的玩家询问如何解决虚拟系统的升级提示问题，因为 GateWay 暂时无法支持 N3DS 虚拟 9.9 系统，每次开机出现升级提示，怕万一升级导致主机无法使用。对于这部分玩家，如果已经有升级提示，可以尝试在断开 Wi-Fi 的情况下，按住 A+L+R+ ↑开机，选择删除静默下载的升级文件。对于没有提示的玩家，可以尝试安装个 Free multi patcher 禁止系统自动更新来解决这样的问题。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）	920元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，9.4系统）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.5系统）	390元		

03 索尼家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2499元
总计		2499元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：PS4 最近一段时间风声四起，先是国行新型号 1209A/B 已经通过了国家 3C 的质量认证，不过上市日期暂时未知，接着就是传言索尼将会在 9 月 16 日的 TGS 2015 亚洲发布会上宣布 PS4 降价的消息，这也一度让 PS4 变得扑朔迷离，玩家面对新版本和降价的消息变得有些手足无措。先说降价的问题，由于 PS4 新版本在诸多方面做出的改进，这一消息还是有一定可信度的，但降价幅度并不会太大，而且多半是日版降价，考虑到近期日元汇率的提升，实际上可能变化并不会太大，玩家还是稍安勿躁。其次是国行版的新主机，其实 1200 型对比 1100 的改进并非很多，玩家也不必追新，况且目前港版 1206 也已经到货，有新版本需求的玩家选择港版也是不错的选择，对比之下，PS4 主机的质量对比 PSV 要好上很多，基本不会出现反复维修的问题，玩家大可放心。另外，添田武人在媒体的采访中也透露未来索尼可能也会在国内保修港版主机，这点也是很值得期待的。目前，港版的新版 1206A 型主机报价在 2400 元左右，日版则在 2350 元上下，不想入手旧版国行主机的玩家可以考虑一下。



▲PS4的港版新型号1206A已经上市，外包装做了一定改进，将主机图片由偏右移到了中央。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2499元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2400元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1200A主机（500GB，黑/白色，港版）	2350元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2150元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2150元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：相比起前段时间，Xbox One 最近的售价稍有上扬，涨价幅度在 100 ~ 200 元不等，不过整体的价格趋势和之前还是相同的，台版最低，港版售价最高。另外，最近有玩家在关注主机的包装问题，虽然说国内的非国行主机占销售主流，但这些主机在运输过程中一般还是原封的，但也不排除有部分主机是在当地做促销活动，由商家拆开包装后放入下载卡、优惠券等物品进行二次封装的，这样主机包装上会有官方的重置胶贴痕迹，一般来说也是没有问题的，玩家可以放心购买。其实在国内 Xbox One 受众并不如 PS4 多，相对来说猫腻比较少，玩家在选购时注意在价格和配件上不要被坑，就可以了。



▲很多国外亚马逊海淘的主机也会出现重置的胶贴痕迹，但主机通常都是全新的，这和官方的活动有一定关系，玩家遇到这类机器多检查即可。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2500元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2300元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2150元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（台版，黑色，含Kinect）	2850元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	3799元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年8月25日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

XBOX STYLE



愉快的暑假就要结束了，由于纱迦已经脱离这个词十年了，所以还真是说不出的开心。（笑）其实我的意思是，进入9月，就有很多可以玩的游戏了。其中最大牌的游戏，当属《MGS5》。这次《MGS5》有官方中文版，但只有PS系平台才有，比较遗憾。不过考虑到中文版还要等很久，先玩Xbox One版也没什么问题。或者说先玩Xbox One的英日版，再玩PS4的中文版，这才是对小岛的敬意。只希望小岛离开之后，依然能够坚持做主机游戏方面的工作。

Xbox One 8月大更新



为配合Windows 10的上市，Xbox One和Windows 10的Xbox APP在8月都进行了一次更新。此次更新的最大看点当属串流。玩家可以用1080p/60帧的画质，将Xbox One游戏串流到Windows 10设备上游玩。只要玩家的家庭网络带宽足够就可以实现。在最早的更新中，玩家尚不能选择如此高的画质，必须修改注册表才能实行。如今只要在Windows 10设备的游戏流式传输选项中选择最高的画质就可以轻松实现。

除此之外，Xbox APP还更新了多项内容，具体如下：

・可以按右键快速邀请好友进派对，或是发送信息。

・可以启用或停用派对以及多人对战邀请的通知功能。

・可以在画面动态上看到有多少名好友玩过某游戏，以及最近的4个游戏玩家。在此画面的第二页还能看到玩家上次游玩的日期，成就点数以及成就完成率。点击具体游戏会进入游戏中心，看到玩过该游戏的全部好友资料。

・可以和玩过同一款游戏的好友比较成就状态。

・我的游戏栏目增加了按字母跳转的功能，从而能够方便快速地检索到要玩的游戏。

・我的游戏栏目现在可以从电脑添加游戏以及大部分程序和APP到游戏库。

如今Windows 10已经可以升级，有条件的朋友不妨赶紧来试试串流的神奇功效。当然，每次系统升级后必然会有部分程序不兼容，这点还请注意。

巫师3 二周目准备

[文：稀饭]

《巫师3 狂猎》已经推出了最后一个免费DLC，可以让玩家进行二周目游戏。不过这个游戏过程可不是让玩家穿着好装备点满了技能回去碾压初期的怪物，而是把怪物的整体等级都调高了，然后游戏当中所有装备的整体等级也得到了提升，所以玩起来的挑战性一点也不比一周目低。

那么到底二周目都继承了哪些东西？

首先，无论是角色身上还是仓库里的装备、一般道具、贵重品和炼金材料还有金钱都是继承的，然后角色身上的装备和等级，以及点选的技能也有保留，总体来说玩家角色的战斗力是能够得到完整继承的。但是，或许是为了避免和狩猎任务计算完成任务条件产生冲突，所有战利品都无法继承，同样被排除在继承范畴外的还有功能类似的所有任务物品。当然这两者不被继承都不算大事，但比较令人遗憾的是，昆特牌的收集也无法被继承到二周目当中，所以没有完成昆特牌相关成就/奖杯的玩家最好慎开二周目，避免一夜回到解放前。

除此之外，游戏当中玩家的炼金产品和炼金配方都会得到继承，所以二周目不需要再找材料炼魔药和做炸弹，省掉了一些收集材料的功夫，但是制造物品的全部配方都不继承，会如此安排是因为二周目中一般的装备属性会进行直接的提升，所需等级也会按照二周目的规律进行提高，而猎魔人装备则全部会加上传说这个前缀，属性也会得到提升，所以原有的制造配方就算继承了也没有意义，玩家必须重新买新的配方才能做出更高级的装备来。



另外，因为书籍不会继承到二周目，所以玩家变相地也失去了怪物档案，要查看怪物的弱点和特点只能通过重新和对应的怪物交战或阅读相关的图书解开条目后才能做到，当然这点对于已经通了一周目的玩家来说算不上什么麻烦事，毕竟大部分怪物的打法相信大家都已经心中有数了。

遗憾的是，就算到了二周目，游戏当中的技能系统也没有任何变化，所以对于那些已经把技能槽完全解锁而且已经装满了技能的玩家来说，技能点的用途就剩下解锁其他技能，方便根据战况随时更换。因为二周目当中玩家仍然能够继续升级，而且访问魔力之所又可以再一次获得技能点，所以后期技能点应该会非常充裕，如果把技能都点出来了，就连洗点药都可以省了，换套技能和突变诱发物就可以换一个打法。

总体而言，二周目的玩点其实还是在于让玩家可以试试游戏当中一些不同于一周目的剧情关键选择，还有看看叶奈法、特莉丝和希里的DLC造型，没有通死而无憾难度的玩家也可以趁机试试在二周目把这个难度搞定，因为继承了技能和装备之后打起来还是比直接一周目就打死而无憾要简单的。

最后提一下，如果玩家继承的通关存档里，角色等级不足30级，就会直接在二周目中升为30级，免得玩家因为等级被水鬼碾压而无法进行游戏……

Xbox One将兼容Xbox游戏？





►广井王子当年在Xbox上的神作：《N.U.D.E》，是一款通过外设与游戏美少女交流的人机互动游戏。不过并不是所有Xbox游戏都会被X360所兼容，本作就不幸是其中之一。

最近有玩家在推特上向菲尔・斯宾塞提问说，Xbox One有没有可能兼容初代Xbox游戏？菲尔・斯宾塞在回答中表示，他就这个问题已经问过技术团队很多次了，不过团队目前的首要工作还是先搞定兼容X360游戏的功能。

关于这个回答的含义，不同人有不同的解读。大部分玩家认为菲尔・斯宾塞并没有直接回答说不行，只是说要在兼容X360游戏的计划完成之后再考虑。事实上X360本身就是兼容初代Xbox游戏的，玩家只要放入光盘然后下载一个很小的补丁就可以了。而玩破解的玩家甚至可以直接通过在硬盘划区的方式来自动兼容X360游戏。因此Xbox One真要想兼容的话其实没什么难度，只是要看有没有必要。毕竟当年的游戏画面在今天看来已经相当简陋了，而且真正想体验经典的玩家在X360时代应该已经接触过了。

Xbox One体感游戏大全

Kinect One 曾经被认为是 Xbox One 的最大卖点，微软最初为了推广它也是不惜成本，坚决不肯解绑销售，事实证明这个决定是比较失败的。Kinect One 的性能强大无庸置疑，纱迦在领会过其精确的追踪技术以及成熟的语音控制后也是赞不绝口。但 Kinect One 的最大问题是对应的游戏太少，在绝大部分玩家的眼中它已沦为摆设。好在近两年时间经过之后，Xbox One 上已经涌现了一批体感游戏，本期专页就为大家盘点一下。

蓝金/Blue Estate



推荐度：7

根据小说改编的射击游戏，采用传统光枪射击玩法，很有街机游戏的风采。玩家不用控制角色移动，只要将画面上的敌人全部干掉即可，另外也可以使用手柄操作。游戏还支持本地双人合作。

爆炸球Kinect/Boom Ball for Kinect

推荐度：4



这是一款弹珠台游戏，玩家要体感控制爆炸球的反弹，通过适时的引导来消除目标。游戏一共收录了 55 个关卡，不过玩起来还是有些别扭。本作在卖场中有个和《乌贼英雄》的同捆优惠装。

樱桃司令的解谜之旅 Commander Cherry's Puzzled Journey



推荐度：5

最新上市的体感游戏，玩家需要配合手柄在摄像头前面摆出各种动作和造型，以帮助樱桃司令顺利度过一个个难关。游戏的画面简单，玩法有新意，但 14 美元的价格还是显得略贵。

D4 暗梦不灭 D4: Dark Dreams Don't Die

推荐度：8



少见的日式体感游戏，可以用手柄也可以用体感。玩家要扮演一名侦探，通过探索和推理来解开谜题。本作由于销量不行，续作已经遥遥无期。后来曾作为金会员免费游戏推出，评价不错。

舞动全身 夺目焦点 Dance Central Spotlight



推荐度：10

原名《舞蹈中心 聚光灯》的本作现已推出国行。作为评价最高的 Kinect 游戏之一，本作沿续了系列一贯的高品质。游戏采用本体低价、DLC 自购的方式，让很多轻度玩家也能以低廉的代价体验体感魅力。

幻想曲 音乐进化 Fantasia: Music Evolved



推荐度：9

由《舞蹈中心》团队结合迪士尼品牌做出的体感游戏。游戏的玩法更接近于纯粹的游戏，而不是照着屏幕上的跳舞。游戏收录了诸多迪士尼经典曲目，包括《Let it go》。没有中文是最大缺点。

Kienct水果忍者2 Fruit Ninja Kinect 2

推荐度：8



大受好评的体感版《水果忍者》的续作。收录 5 种全新的模式，迎接 4 名角色的精彩挑战。借助 Kinect One 的强大实力，游戏能够识别更加精准的体感操作，从而开发出全新玩法。

舞力全开/Just Dance



推荐度：9

"《舞力全开》系列"同样是通过体感来识别玩家的舞蹈动作，虽然精准度不足，但收录曲目极为豪华。系列在 Xbox One 上已推出 2014、2015 两作，2015 已推出国行，并加入《小苹果》等独有歌曲。

Kinect运动大会 强手如林 Kinect Sports Rivals

推荐度：7



Rare 知名的体感运动系列，每作收录 4 种运动。本作加入了在线挑战、自创角色等全新要素。尽管名气大，但内容不多，玩法也一直往下坡路走。尽管如此，可玩性还是不错的。

疯兔入侵/Rabbids Invasion



推荐度：7

这是根据《疯兔》卡通剧改编的体感游戏，可以理解为迷你游戏大集合。你可以和你的家人一起，来完成这群坑爹兔子的各种要求。疯兔一贯的搞笑风格依然健在，就算没有中文也能开心玩下去。

健身趣/Shape Up



推荐度：9

这是一款类似《型可塑》的体感健身游戏，但玩法更接近于游戏风格，而不是单纯的重复动作。游戏采用复古风格，收录了众多很有意思的小游戏。本作有官方中文版，方便玩家掌握第一手健身资料。

切僵尸Kinect Slice Zombies for Kinect

推荐度：3



这款游戏可谓是山寨味十足，初玩之下感觉完全就是《水果忍者 Kinect》的翻版，只是把水果换成了僵尸而已。游戏中登场的僵尸也给人强烈的即视感，例如疯兔版、PVZ 版，甚至还有马里奥版。成就好拿是最大亮点。

乌贼英雄Kinect Squid Hero for Kinect



推荐度：5

这是一款动作游戏，玩家扮演一只冰河时代的乌贼，为拯救世界而展开冒险。游戏的玩法比较简单，可视为迷你游戏大集合。本作在卖场中有个和《爆炸球 Kinect》的同捆优惠装，可以节省不少钱。

斗士之心/The Fighter Within

推荐度：3



本作是 Kinect 首发游戏《斗士出笼》的续作，但游戏延续了该作的各种缺点，巨大的延迟、糟糕的手感，使得这款创意不错的对战游戏完全没法玩。成就比较简单应该是游戏的惟一优点。

Xbox健身/Xbox Fitness



推荐度：8

本作是 Xbox One 首发的免费游戏，玩家需在线观看流媒体的健身教程，然后借助体感来矫正自己的健身动作。游戏素质极高，不过全新内容需要花钱购买，另外就是对网络要求也比较高。

不难看出，进入 Xbox One 时代后，Kinect 确实遇到了大麻烦。一是游戏数量偏少，二是高素质游戏不多。撑起门面的依然是 X360 时代的那几个老面孔，被微软寄以还望的《强手如林》最终也让人失望。如今 Kinect 技术团队已转向开发 Hololens，不知何时才能看到下一个成功的原创体感作品呢?



PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报

PSN商城热点推荐

8 月的暑假即将结束，进入 9 月之后又将迎来全新的开始，而在进入 9 月之后游戏市场也开始了新一轮的角逐，年底的大作消息不断，中文版相继公开，索尼的 PS 发布会也开始排上日程，而部分游戏也为了权衡从 9 月开始的商战而相继延期，在暑假之末开学之初的这个时期也称得上是热闹非凡。

最新系统	PS4：2.57版本	PSV：3.52版本	PS3：4.75版本

《奥丁领域 利弗诗拉希尔》Ebten 限定版内容公开

PS4 PS3 PSV

将于 2016 年 1 月 14 日发售的《奥丁领域 利弗诗拉希尔》近日公开了 Ebten 限定版的情报。Ebten 限定版分为两种，一种是有爱丽丝与黑毛苏格拉底的水晶台座，一种是没有水晶台座的版本，除此之外的限定版特典相同，先行购入特典的画册也包括在其中。Ebten 限定版内容包括：

- ●料理屋图案的马克杯；
- ●五种魔法植物主题的五个木质杯垫；
- ● 15cm×30cm 大小的台历；
- ● A2 大小的挂画。





《无夜之国》与《索菲的工作室》延期

PS4 PS3 PSV





原本预计于 9 月 17 日发售的《无夜之国》和预计于 9 月 25 日发售的《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》双双宣布延期，《无夜之国》延期至 10 月 1 日，《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》延期至 11 月 19 日。

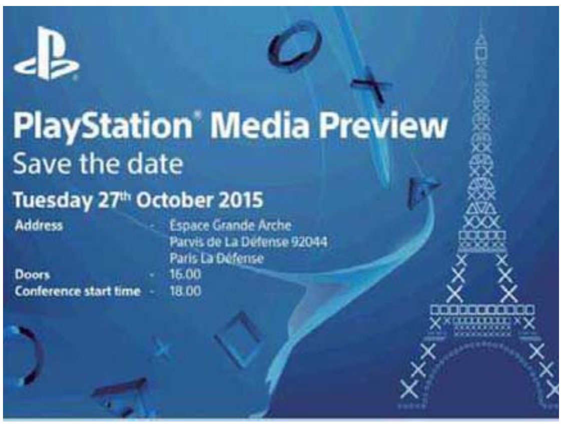
《无夜之国》的延期原因是因为“最终调整需要一些时间”，而《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》的延期原因是“为了进一步提高游戏质量”。

PlayStation 下半年四个展会召开时间

PS4 PS3 PSV

欧美的 PlayStation 官方网站公开了年末的 PS 发布会“PlayStation Experience 2015”的日程，今年的发布会场地定于旧金山，时间为 12 月 5 日至 12 月 6 日，共 2 天。

除此之外，SCEE 还将在 10 月 27 日的法国游戏展 Paris Games Week 上召开媒体发布会。而最让亚洲玩家关心的 SCEJA 每年于 TGS 之前召开的发布会目前也宣布将于 9 月 15 日北京时间 15 时召开，发布会长度预计为 90 分钟，届时在 SCEJA 的官网会进行直播。针对亚洲地区的 TGS 展前发布会也将在 9 月 16 日北京时间 14 时召开。



《热情传说》中文版发售日确定

PS4



在 6 月宣布移植 PS4 的《热情传说》在同月公布了将发售繁体中文版的消息，而在近日，中文版的发售日也正式确定了下来。繁体中文版的发售日为 10 月 20 日，初回预约特典为米库里欧、莱拉和艾莉夏的特典秘奥义、点阵图挂饰（史雷、米库里欧、艾莉夏、艾多娜四选一）以及史雷的尤利换装 DLC 下载码。限定版在包括由初回预约特典的基础上，有以下特典：四个粘土（史雷、米库里欧、艾莉夏、艾多娜）、原画画册、精选原声音乐集以及特别篇动画《热情传说 导师的黎明》DVD。

需要注意的是《热情传说》的中文版只有 PS4 版，于 1 月 22 日发售的 PS3 版是没有中文版的。

《魔女与百骑兵 重生》试玩版配信日程

PS4



将于 9 月 25 日发售的《魔女与百骑兵 重生》在 8 月 20 日已经开始面向 PlayStation Plus 的用户配信试玩版，面向非 PlayStation Plus 的配信则是从 8 月 27 日开始。

体验版将收录游戏序章和第一章的部分内容，在游戏发售后，试玩版的存档可以直接继承到正式版之中。

《光之巨人》内容更新将在 9 月上旬进行

PSV



于 7 月 30 日发售的《光之巨人》公布了 9 月上旬将进行的内容更新，详细时间尚未确定，目前已公开的更新内容为：

●最终 BOSS 的强化。

●三个主角的日后谈，追加日后谈 CG。

●追加二周目要素和存档继承，可以选择继承或不继承，同时在二周目还能开启更高的难度。追加我方成员不会受到攻击的“无敌模式”。进行存档继承的话需要在更新之后再通关一次最终 BOSS 战。

《弧光之源 无限》DLC 第三弹与第四弹配信时间确定

PSV

于 8 月 6 日发售的《弧光之源 无限》近日公开了 DLC 第三弹与第四弹的消息，第三弹将于 9 月 1 日配信，第四弹将于 9 月 18 日配信，每个 DLC 通关后追加三个角色的专用装备。目前第一弹和第二弹已经开始在 PS 商店配信。





PS4 系统 3.0 版本更新测试内容

PS4



在 8 月中旬，索尼向各国征集 PS4 的 3.0 系统版本测试员，其中也公开了部分预定装载在 3.0 版本里的内容：

●能够观看近期的 PS 相关活动。

●在好友项目里追加“Community”机能，能够让玩家找到与自己兴趣相近的玩友，能够新建“Community”，也能够参加其他人的“Community”。

●在“正在游玩”项目里能够显示里面成员参加的派对或正在玩的游戏，能够从这里进入游戏。

●在“讯息”页面里能够查看该玩家正在玩的游戏，能够与该玩家开始派对。

●在“好友”里追加用户所中意的团队。

●在“通知”里追加“Community”、“活动”、“现在的曲目”等项目。

●能够在“What's New”进行文字评论。

《未知海域 内森・德雷克收藏版》追加三种新模式

PS4

近日，在北美的 PlayStation 官方博客里，索尼公布了《未知海域 内森・德雷克收藏版》将会追加的三种新的游戏模式。

新模式包括适合初学者的“Explorer Mode”，战斗难度大幅下调，适合新人玩家来体验剧情；有时间限制的“Speed Run”，能够与好友或其他玩家一起进行限时竞技的模式；在通关“Crushing”难度之后开启的最高难度“Brutal Difficulty Mode”，适合想要挑战极限的玩家来尝试。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

任天堂第一方近期不论是游戏新作还是情报都偏少，但现在每次释出新消息的方式和内容都经过了精心安排。比如喵里奥和喵碧奇主持的新闻、不定期更新的网页要闻，能够直接理解的话，这个过程本身就是娱乐的一种方式。可谓无米也做出了巧妇之炊。



《超级马里奥制造》支持99种客串角色

Wii U平台上将于9月10日发售的马里奥30周年纪念作品《超级马里奥制造》释出了新的演示片段，向我们展示了本作的一个游戏系统“角色马里奥”。这个系统将与任天堂旗下的众多标志性角色联动，不仅把马里奥换成了这些角色形象来玩，而且连游玩时的各种声音也几乎全都替换成了各种游戏里面的典型音效，让人听了不禁会心一笑。官方称这些客串角色多达99种，除了今年E3发布会串场的马尔斯、静江、林克，还有大金刚、WiiFit教练、“《口袋妖怪》系列”的喷火龙和胖丁，甚至连最近的乌贼都有出场。不仅囊括了至今已经发售的大部分amiibo，而且单从数量上看就超出了amiibo所能支持的种类。因此客串角色既可以通过刷amiibo来解锁，也能通过挑战游戏内的“100人马里奥”模式来一点点开放。另外本作也有在关卡中布置音效的玩法，各种彩蛋可谓层出不穷。



《怪物猎人》最新作存档联动



Capcom近日公开了9月10日发售的模拟经营游戏《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX》与预定于11月28日发售的《怪物猎人X》的联动特典情报。只要玩家的3DS中保存有《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX》的游戏存档，就可以在《怪物猎人X》的房间服务和随从猫雇用窗口领取以下特典。

- 雇用特殊随从猫
- 随从猫防具“小轰龙猫系列”
- アキンドングリ10个
- 称号“ぽかぽか”“アイル－”“ともだち”“オトモ”
- 工会卡背景“アイル－村DX”





可爱新3DS套装 女生首选

虽然市面上大屏的N3DS LL显然比可以换壳的N3DS受欢迎，任天堂对N3DS还是不断地加强宣传力度。在前段时间日本家电卖场专属的两个套装发售之后，官方又将在9月17日起推出色彩缤纷的星星图案版套装，名为Colorful Star。值得注意的是内含充电器(之前普通版没有充电器)、4G储存卡和彩色星星面板，但不含原本白色的替换面板，其余配置和普通版无异，定价17000日元(不含税)。这款编号为064的彩色面板也将同日贩售，售价为2000日元(不含税)。



eShop下载推荐

カタチ新発見！立体ピクロス2

形状新发现！立体绘图方块2
カタチ新发现！立体ピクロス2

●游戏类型：益智解谜	●售价：3000日元(不含税)
●推荐度：★★★★☆	●配信日：2015年10月1日

曾经在NDS平台让大批玩家沉迷的数字拼图游戏系列的3D版，《立体绘图方块》突然公开了3DS平台上的续作《形状新发现！立体绘图方块2》。游戏的基本解谜逻辑跟平面版的绘图方块一样，根据首行首列的数字推理出纵横方向应该填满哪些格子，删掉哪些格子，最终得出完整的拼图。而本作中玩家要对着一个立体方块，数字则是写在了每个小立方体的表面，在立体的空间里该破坏哪些方块，保留哪些方块，慢慢“雕塑”出意想不到的立体形象，便是游戏的乐趣所在。这次游戏依然由HAL研究所开发，有实体和数字版，收录的谜题多达300个，值得一提的是本作还支持amiibo，可以开启对应角色的谜题。





多边共享
Fun Factory

多边 周边

《食戟之灵》美食具现化

纱迦 提供

根据同名漫画改编的动画《食戟之灵》目前正在热播中，每集出现的各种美食都吸引了大批吃货的关注。如今官方宣布，8 月 20 日起至 9 月 27 日，在东京池袋的 J-WORLD TOKYO 将推出在作品中出现的料理。

预定推出的料理包括创真的茶泡鳝鱼饭团、叶山亮的咖喱料理、塔克米的意大利冷面。其中茶泡鳝鱼饭团还将附赠创真的失败料理——火烤鱿鱼脚拌花生酱。这些料理全部由担当原作料理监修的森崎友纪监督制作，就餐的来客还可以获得限定明信片作为回报。这些料理看上去似乎和原作中的料理差得有点远，不知味道也是否能让人进入神游天国的状态，只可惜远在中国的朋友算是无缘得吃了。



▲茶泡鳝鱼饭团+火烤鱿鱼脚拌花生酱。



▲看上去平淡无奇的咖喱料理，不过叶山的料理向来是香味制胜的。



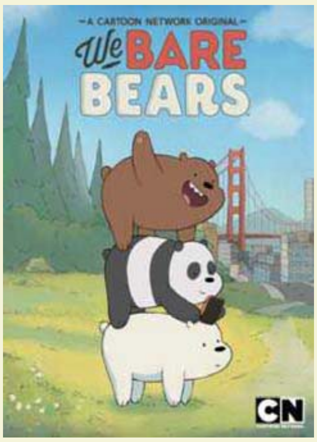
▲希望不是一碗普通的意大利冷面加个厨师牌子……

多边 动画

三熊一台戏——动画《咱们裸熊》介绍

三日月 提供

动画《We Bare Bears》(也被译作《咱们裸熊》)是美国动画频道“Cartoon Network”于今年 7 月 27 日开播的一部动画片，由亚裔美国人 Daniel Chong 于 2011 年开始连载的同名网络漫画改编而成。故事讲述了 Grizzly(译为灰熊)、Panda (译为熊猫) 和 Ice Bear (译为白熊) 意图融入人类社会的故事。这动画也以一周一集的节奏播放到了第九集。



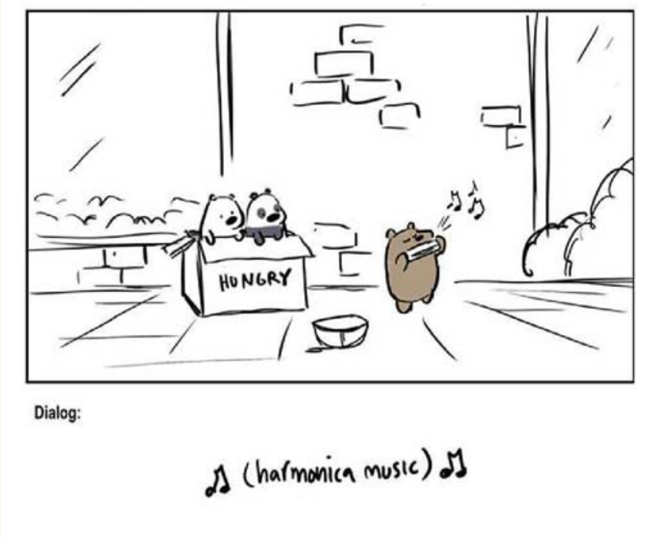
正如其频道名一样，“Cartoon Network”当然是以播放动画为主。然而和大部分观众想象中的不同，在其频道中有不少动画并不是低龄向，其中的很多动画都有着不少成年成分，例如《Adventure Time》(也被译作《冒险时光》) 和《Regular Show》(也被译作《日常工作》) 就是其中的典型例子，这些动画中就有不少剧情只有成年人或者青少年才会对其产生共鸣。就连“Cartoon Network”中知名度最大的低龄向动画之一《BEN 10》(也被译作《少年骇客》) 也不能幸免，奇怪的外星人造型和涉及到克苏鲁神话的主线剧情也使本作和其他低龄化动画比起来略显不同。

《咱们裸熊》当然也是一脉相承，故事发生在现实美国的著名城市旧金山，三个主角虽然外表是熊，但都或多或少地被赋予了社会上某些人群的性格。例如熊猫就是典型的“宅男”，性格内向而且整天坐在房间里刷微博的它即使在离开家后也是手机不离手，灰熊就是三人组中的“麻烦制造者”，而白熊则是一名地道的欧美人眼中的“日本人”，它身怀各种绝技，功夫了得的它沉默寡言，一旦说话便是以第三人称自称，还时不时会夹上几句日文。动画的故事集中于这三熊如何努力地融合到人类社会中去，并在其中认识到好友和闹出不少笑话。从上面的人物介绍中，某些读者可能已经或多或少地猜到了，原作漫画就有不少映射美国种族歧视和多种族融合问题的部分。然而这些在动画中并没有太多地展示出来，动画还是集中在三熊的日常趣事，这也让某些美国评分媒体对此颇为不满，当然，对于观众来说，一部动画精彩与否并不是取决于它的内涵，好看才是硬道理。



▲作者Daniel Chong

三主角配音演员给这动画添色不少。熊猫的配音演员Bobby Moynihan是一名在美国颇有名气的喜剧演员。而灰熊的配音演员Eric Edelstein是一名老演员，出演过很多电影的配角，比较被国人熟知的作品可能就是最近才刚上映的《侏罗纪世界》，他在里面饰演一位保安（就是那位躲在车后最后被最终BOSS吃掉的那货）。白熊的配音演员Demetri Martin同样是一名喜剧演员，也是三主角中最受观众欢迎的一位。沉默寡言的白熊在他的演绎下也变得栩栩如生。除了亚裔作者和一个看起来就像日本人的白熊之外，动画的故事就发生在华人数量仅次于纽约的旧金山，这也使得这动画包含着很多亚洲元素。例如重要人类配角之一的天才少女Chloe Park则是由菲律宾裔混血喜剧演员Charlyne Yi配音，顺便一提，在戏外这位演员同样是一名相当欢乐的人，Chloe Park这角色的形象基本就是她外貌的真实还原。除了出色的配音之外，本作的音乐也相当不错，朗朗上口的主题曲和符合情节意境的插曲使这部动画除了好看之外还相当好听。对美式动画有兴趣或者想换个口味的读者不妨找一找《咱们裸熊》来看，相信这三个时常叠在一起的“裸熊”能给你带来很多的欢乐。



多边·科技

《星球大战》-DEATH STAR超级武器成真？大阪科学家掌握核心科技

胖小笛儿 提供

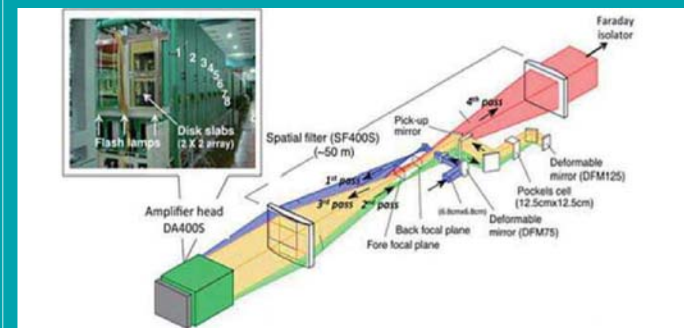
《星球大战》作为永恒的科幻经典，有不少天马行空的创意至今还会让人啧啧称奇。其中在电影剧情中出现的超级武器死星(DS-1轨道战斗太空站)一定是许多玩家心中的经典，设定中死星通过其核心的超级物质反应堆进行大面积的聚变反应，从而发射威力无比的激光。在死星被摧毁后，以其为蓝图的一系列如恒星粉碎者和星球破坏者这样的超级武器相继被帝国造出。这种射谁谁死的巨大武器，也备受星战粉丝喜爱。

不过当然咱们这次不光回忆电影，还要聊聊现实。由于对死星这一超级武器的狂热爱好，充满想象力的美国民众曾经在网络上征集到25000人的请愿书，递交给白宫希望让联邦政府真正制造出这一武器。不过经过科学计算后得出想要完成死星的建造，大概需要耗费当前全球近百万年的钢产量，然后再经过数十亿年之久才能将这些材料运往太空，所以我们还是不禁要欣慰没有沦为帝国死星的奴隶。

不过近日，大阪府的科学家却公布了更令人意想不到的研究成果。研究人员声称此次研制出的激光器的发射功率为全球最强，器材主体长达328英尺(100米)长。大阪大学的研究人员通过名为激光快速点火试验(LFEX)的装置，检测到激光器可以产生2千兆瓦特的激光。研究人员介绍，该激光的输出功率为世界最大，相当于瞬间达到全世界电力消耗的1千倍。此成果可应用于激光核聚变等研究，这种技术如果应用在武器方面绝对可以将死星的激光武器还原。虽然LFEX系统可以产生功率如此巨大的激光，不过其所消耗的能量只相当于微波炉打开2秒所需的能量。之所激光器能产生如此高的激光输出功率是因为其所产生激光的寿命极短，研究小组通过将能量在时间上压缩到1皮秒（即万亿分之一秒），从而获得如此巨大的激光能量。最后为了将激光能量放大，研究人员在100米长的LFEX装置中安放了许多类似于荧光灯的玻璃器件，当激光束在这些玻璃灯中传播时，这些玻璃灯可将激光束汇聚，从而提高激光束的能量。大阪大学电气工程学院副教授表示，世界上对于提高激光器的性能竞争非常激烈，现在他们的目标是将激光功率输出提高到10兆瓦。



最后为大家普及一下激光的信息：激光的全称是Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation，简写为LASER。大意是通过受激辐射光扩大，简称为激光。激光原理最早在1916年被美国物理学家爱因斯坦发现，目前广泛应用于医疗、工业、军事等方面。激光在军事武器上的应用始于上世纪六、七十年代，几乎所有大国都进行过相关研发，后来因为费用成本与实战性能等方面的原因曾一度中止。另外在1995年达成的联合国《特定常规武器公约第四议定书》即《激光致盲武器议定书》中，明确规定致人眼永久性失明的激光武器是禁止使用的。不过这激光武器虽强，但是我国军事专家曾提出过，激光武器最怕什么？最怕穿透性不足，大部分有雾霾的城市都是对激光武器自带免疫的。



▲图5 LFEX工作原理的图片说明。



▲图6 100米长的LFEX装置中装有用于放大激光束的玻璃面板。

多边·推荐 新剧试映集三连评

稀饭 提供

每年的电视开发季总是不缺一些卖相相当不错的作品，但是对于观众来说，电视剧直到播映之前，其素质到底如何，其实是一件让人难以捉摸预料的事情，毕竟想要了解一部美剧，光靠剧情简述、剧照甚至是预告片都是不足够的。

按照以往电视剧宣传习惯，挖料够勤奋的观众还是可以找到官方放出的一些电视剧片段过过瘾，但是只看一个段落难免以偏概全，而现在随着网络视频兴起，就连电视网都打起了宣传的歪主意来，那就是试映集。

试映集原本是电视剧正式开播之前，召集剧组和演员制作的一集正常电视剧长度的影片，一般有着完整的故事，目的是为了让电视网的高管和投资人能够直接观看电视剧的整体拍摄效果，并以此决定其能够正式成为被电视台播放的电视剧。甚至是在今天，试映集都是内部放映的，不对公众开放，原因是多方面的，一来是拍摄试映集的电视剧不一定能够通过考察，成为正式放映的电视剧，二来则是试映集有许多为了让其成功拍摄而临时采用的元素是不会出现在正片当中的，就连演员都有可能换，所以为了避免让观众有错误的期待，选择不公开也是理所当然的事情。

但是从另外一个角度来看，试映集其实又是非常好的宣传片，不但其内容会被用来剪辑成电视剧的前期预告，本身的展示作用也是非常强，于是有的电视网就打起来歪主意，虽然他们不能官方放，但是在试映集受到的评价良好，而且演员阵容又已经确定的情况下，直接通过非官方渠道泄露到网络上，让观众们提前对其有一个直观印象岂不是更好?

在年前的时候，DC漫画在电视荧幕上的新作品《超级女孩》（SuperGirl）就出现过一次非常夸张的试映集泄露。虽然热门聚集出现试映集泄露不算太罕见，但是多数都是个人盗摄，画质并不理想，镜头角度往往也会受到限制，但是《超级女孩》泄露的却是高画质的视频源，也就是说原本用于播放给电视台高层还有投资商观看的试映集文件竟然整个被泄露到了网络上。鉴于电视网对于这方面的监控一直很严密，很难让人相信这是由观众或是媒体公开到网络上，所以是电视网或是制片方泄露的可能性就显得相当高了。



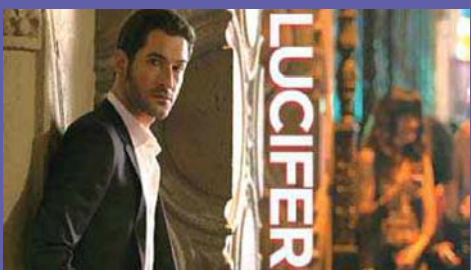
如果说只是这么一部电视剧出现试映集高品质影像泄露，还只能认为是个人行为，但最近出现的试映集泄露则更为夸张，总共四部电视剧的试映集在一个下午的时间里同时被散布到了网络上，渠道还是和《超级女孩》相同，有多可疑就不在这里多说了，比较重要的是，其中三部被泄露的影片都是目前美剧开发季中的重头作品，正好都是单元剧，而且也都有罪案元素，相信一般观众连续看下来多少都会有点腻味，已经提前观影了三部试映集的稀饭我便在这期正好和大家分享一下三部剧的特点，好方便大家作出选择。

1.《撒旦在人间》（Lucifer）

类型：奇幻+罪案

主演：Tom Ellis(《逍遥神医》、《童话镇》、《血族》)、Lauren German（《芝加哥烈焰》、《天堂执法者》、《人形标靶》）

简介：本剧的原始创意来自于著名作家和漫画家尼尔·盖曼为Vertigo漫画创作的《睡魔》，其中地狱之王路西法作为其中一个重要角色登场，有着不俗的人气，甚至还推出了自己的个人刊物。不过电视剧的剧本当中对于角色的定位经历的变化，路西法仍然是漫画中那个任性地抛弃了自己作为地狱之王撒旦的职责的堕落天使，他来到凡间开了一间酒吧，沉醉于凡人的生活，却被意外地卷入到罪案当中，并最终和女侦探Chloe Dancer开始联手调查罪案。这部剧是三部新剧里演员魅力和剧情发展融合得最好的一部，鉴于路西法并不抗拒使用他的超自然能力，在片子也多了不少有趣的看点。



2.《盲点》（Blindspot）

类型：悬疑+罪案

主演：Jaimie Alexander（《雷神索尔》、《神盾局特工》、《背水一战》）、Sullivan Stapleton（《反击》、《斯巴达300勇士 帝国崛起》、《匪帮传奇》）

简介：Jaimie Alexander和Sullivan Stapleton是今年美剧开发季的男女演员头号抢手货，结果都被《盲点》剧组纳入手中，前者饰演几乎完全失忆，但是有着过人身手并且浑身布满了和即将发生罪案有关联的纹身的女无名氏(Jane Doe)，而她背上最重要的纹身则指向了本剧的男主角，也就是后者饰演的FBI探员Kurt Weller。利用女无名氏身上的纹身，Kurt破解了一桩可怕的罪案，也意识到纹身上或许还存在着其他未来即将发生的罪案的信息，便与她展开了合作，但是女无名氏的真实身分，还有到底她身上的纹身来自何处，则仍然是一个巨大的谜团。三部新剧当中，这一步更强调演员本身的个人演出，反倒是剧本似乎还需要进一步雕琢。



3.《少数派报告》（Minority Report）

类型：科幻+罪案

主演：Stark Sands（《醉乡民谣》、《整容室》、《活死人之日》）、Meagan Good（《豪斯医生》、《铁证悬案》、《情圣囧色夫》）

简介：本剧的故事背景沿用了阿汤哥当年主演的同名电影中的设定，不过故事则是其后续，犯罪预防组织已经因为电影中的事件而被瓦解，作为预防犯罪主体的三位“先知”也被隐秘地带走，过着隐姓埋名的生活，然而这三位先知中男性双胞胎兄弟里的Arthur突然不辞而别，另一位双胞胎Dash（Stark Sands饰演）也回到了自己曾经居住的城市，试图用自己不完整的未来预知能力拯救在即将发生的犯罪中死去的受害者，最后却遇到了女侦探Lara Vega，并且被识破了身分。但是两人最组成了一对拍档，一起打击犯罪。在三部新剧当中，《少数派报告》的剧本编写得最为完善，特效也令人印象深刻，但是角色本身的魅力则要弱于另外两部剧。



栏目主持 胖小笛儿

游运汇
GAME GAMES

随着暑期接近尾声，欧洲各大足球联赛已经火爆开赛，美职篮也将在十月进入季前赛。下个月足球和篮球两大运动的年货游戏都将要和大家见面，想必各位爱好运动游戏的玩家们，早已摩拳擦掌为新的赛季做好准备了吧。此次的新栏目将会以实用内容讲解和一些小新闻为主，研究游戏战术打法的同时也为大家带来更多的运动游戏资讯。最后为保证不会因为得罪读者而栏目暴死，本栏目只说游戏，不吹球队，不捧巨星。

《NBA live 16》诚意试玩9月15号开放下载

曾一度深受国内玩家喜爱的“《NBA live》系列”在近年来可说是诸事不顺，由于自身素质不断出现严重问题，已经被自己的老对手远远拉开。即便如此财大气粗的 EA 还是没有放弃这个系列，表示赔本也要和 2K 死磕下去。下个月末两款篮球游戏将在同一天发售，EA 为了替自家品牌拉拢人气，决定于 9 月 15 日放出 PS4 和 XOne 平台《NBA live 16》的免费试玩内容。这个试玩版 EA 算是下了血本来赚吆喝了，试玩版包含的两个模式内容上可说是份量十足，首先是使用自建球员游玩的职业与业余混合赛“Live Pro-Am”模式，这个模式在今年 E3 上有过重点介绍，只是不知道 EA 方面会不会同时提前配信 E3 上展出的具有扫脸功能手机 APP。完成自建球员后，就可以在“Live Run”的在线模式进行 21 分制的 5V5 街头球赛了。第二种模式名为“Summer Circuit”，此模式下玩家将使用自建球员组队与 AI 控制的明星球队较量。从宣传预告来看，“Summer Circuit”模式下的明星对手实力上非常强劲，玩家角色在初期能力下很难取得胜利，不过玩家在通过不断比赛赚取点数升级后，解决 AI 控制的对手绝对不在话下。对本作有兴趣的玩家，九月 15 日记得下载试玩来看一看本作是否有明显进步。



▲游戏中的原创球场制作的相当出色。



▲球员的数值计算与2K有很大不同。



▲完成比赛的同时还会存在额外目标。

《麦登 NFL 16》发售 战术高于技术的体育游戏

每年的秋季，我们都会频繁的看到 EA Sports 勤劳的身影，仿佛他们准备把一年里所有的游戏都堆在这个时段推出。著名橄榄球游戏《麦登 NFL 16》已经在 8 月 25 日正式发售，由于橄榄球运动在世界范围内影响力较小，EA 对其宣传力度明显不如足球和篮球游戏，E3 之后除了一段真人电影形式的宣传片外，基本再无任何信息公布。不过由于北美玩家对橄榄球运动的狂热喜爱，本作在北美始终保持着不错的销量。

与其他体育游戏一边对抗一边灵活改变游戏策略不同，NFL 的每一个回合都是靠战术来推进的，合理的进攻选择和正确的防守预判，远远比精妙地操作重要。虽然说 NFL 是一款战术高于技术的游戏，但是 EA Sports 却没有在操作上妥协，系列发展至今他们一直在努力改进游戏的操作手感。

本作中传球模式得到了全新进化，高抛传球和低手传球将通过使用 L1 和 L2（Xbox 平台为 LB、LT）实现，让玩家更便于在操作时区分传球方式，另外传球的力度还可以通过按键的时长改变，游戏的快捷传球也得到了一些细微的进化，这些变化将让传球在游戏中显得更加自然。同时比赛中球员的动作也变得更加丰富，球员们会更重视制空权的争夺。球员在抢夺高空球时会积极地跳向空中，并通过手臂达到更高的高度拦截皮球，当然使用这样的动作也会增加球员受伤的风险。



为了满足更多玩家的需求，EA Sports 采纳了很多玩家的建议来优化各项游戏模式。从





游戏选秀到球员生涯，再到赛季模式都针对玩家的提议做出了改变。就连游戏的教学模式也一改常见的沉闷风格，改为让玩家控制匹兹堡钢人队在一次超级碗的争夺中来了解游戏的操作。为了提高玩家游戏的积极性，在游戏中通过比赛所赚取的点数，也将会存在更多的用途。

因为球员身着厚重的球衣，并且都带着头盔，所以在球员建模这方面对比其他运动游戏占了一些便宜。"《麦登 NFL》系列"的画面表现总让人感觉高于其他体育游戏，《麦登 NFL 16》在 EA 的技术支持下游戏的场景和球员都无比逼真。为了让玩家更好的回顾自己创造出的那些激动人心的时刻，本作中还特别加入了全新的回放视角，"现场相机"的出现让游戏的临场感更上一层楼。

《NBA2K 16》打造独一无二的专属球队





面对卷土重来的"《NBA Live》系列"，2K 也是严阵以待，在加入全新模式的同时还请来了大导演斯派克·李来把控游戏剧本内容，毕竟在家大业大的 EA 面前，想守住几年来获得的优势也很不容易。多年来这两个游戏系列都有着各自的特色，今年却在主推创意上撞桥了。同样以职业与业余球员混合赛的自建内容为卖点，同样叫做"Pro-AM"有时候不得不说这就是缘分啊。单就自建要素方面公布的内容来看，《NBA2K 16》目前还是略胜一筹。在早先公布的信息中，《NBA2K 16》的自建内容已经不单单局限于对球员的改变了，就连游戏中的球馆也可以依据跟人喜好进行创建，从场地配色到地板上的图案，计分台、球场中央的大屏幕，篮球架甚至球场广告位中的图片都能进行更换，就连球馆坐落的地区也可以进行选择。当玩家构建好球馆之后，还能进行设计自己球队的专属球衣，游戏中不仅有许多预置的图片供玩家选择，还将会支持自己行上传图片的使用。如此强大的创建功能，只要玩家有爱，相信直接通过自建内容还原出各种同人球队也并非没有可能。虽然宣传重点是丰富的自建要素，但既然名为职业与业余选手混战，那么"混ㄅ战"。不，应该是"业余"这个内容也十分重要。这个模式下，玩家将会从大学联赛开始游戏，凭借自身努力来提升实力并最终获得进入 NBA 的资格。虽然目前尚未确定，但是如果游戏确实存在 NCAA 的疯狂三月的话，不知道多少玩家会陷在这个模式中无法自拔。

在游戏最新公布的预告片中，《NBA2K 16》展示了更多游戏细节内容的全新进化。游戏中球场的灯光效果变得更加炫目，球员在无人防守的情况下会自主使用一些花式运球，同时也增加了一些额外的肢体动作。球员们各具特色的庆祝动作都有所展示，甚至有些球员喜欢玩牙套的细节得到了体现，现场采访中不时有队友过来卖萌抢镜的细节更是出色。



▲哈登的搅拌棒手势。



▲我詹的发型神还原。

《职业进化足球 2016》的尴尬

前阵子经过不少死忠试玩后，大家纷纷表示迎来 20 周年大日子的"《PES》系列"，今年终于可以将腰杆挺起来了，建模更加精细，手感进步出色，褒奖之声不绝于耳，可当所有人都沉浸在实况崛起的美梦中时，官方一计响亮的耳光又将各位玩家打回了现实。《PES 2016》的 XOne 版本将无法支持 1080P 分辨率，虽然官方表示 XOne 版本的画面不会受到什么影响，可这个消息实在令人失望。毕竟 XOne 的试玩版是可以在 1080P 下运行的，而 PS4 的正式版也可以达到这个标准，这就不免令人有些摸不到头脑。游戏努力做出改变并得到了玩家的认可，却在基础技术上出现了问题，这绝不应该是一个老牌游戏系列会出现的问题。《PES 2016》虽然保住 PS4 可以在 1080P 下游戏，但今年在 Xbox 系主机却一定不会有所建树了。反观《FIFA 16》不仅双平台同样表现出色，XOne 版本更是有独占的传奇球星内容，相比之下差距更加明显。大家期望看到的实况逆袭，也只能等待明年 Konami 继续努力了。





▲就是用4K屏幕也只能有1360×1080啊。

跨界星探 Creator Spotlight

正所谓 ACGN 不分家，尤其对于日式游戏来说，如今的开发团队为了拓展游戏的受众面，越来越多地会从 ACN，也就是动画、漫画和小说领域寻找知名的创作者加盟。如果那是一个游戏系列，那么这些跨界的人士或许就会带来截然不同的风格。开辟“跨界星探”栏目的初衷，也正是为了介绍这些游戏创作者，并将他们的作品连接起来，让读者们透过我们的聚光灯，关注这些游戏幕后的繁星。

栏目主持 初心者 美编 NINA

Featured 本期人物



コザキユースケ Kozaki Yusuke

■简介

1978 年出生于神奈川县，插画家、漫画家、角色设计师，本名小崎佑辅，但通常以片假名或者 KYMG 作为笔名。在小学三年级的时候读到了鸟山明的代表作《龙珠》，因而受到了振奋和冲击，决心成为漫画家。家中绘画设计熏陶浓厚，父亲从事图像设计，妹妹也是漫画家。19 岁时在“东京专门设计学校”就读，即凭借着向《Young Magazine》投稿的漫画获得了“奖励赏”。之后中途退学，在 20 岁时成为了漫画家皆川亮二的助手，协助绘制作品《ARMS》，积累了不少漫画以及角色设计的经验。Twitter：@kymg

■关联游戏

押忍!奋斗!应援团	角色设计协力
英雄不再	角色设计
英雄不再2 垂死挣扎	角色设计
火焰之纹章 觉醒	角色设计
SHORT PEACE 月极兰子最长的一天	角色设计协力
GUILD01 解放少女	角色设计
铁拳7	角色设计协力
火焰之纹章if	角色设计



▲《铁拳7》中的新角色Lucky Chloe



小崎佑辅笔下的角色偏向写实风格，但又时常渗入了科幻的元素。作为男性画师，尤其擅长于描绘身材高挑四肢修长的御姐，插画的构图富有冲击力。早期漫画和插画作品钟情于表现军火武器和冷兵器，这一特色恰到好处地充分融入到了“《英雄不再》系列”美色诱惑 + 暴力狂气的人物设定中。

在负责《火焰之纹章 觉醒》的主要角色设计时，他所展现出来的幻想风的设计又让人耳目一新。虽然不可否认的是，他设计的角色在相貌上，尤其是小小的眼睛和长脸比较容易让人混淆，但对于角色要求微调造型的“新火纹”来说，这一点反而有着不错的相性。到了《火焰之纹章 if》，他再次被邀请担当人设，这次他笑称自己的脑内储备已经被《觉醒》耗光了。不过从实际情况来看，和风和西洋风两种风格，以及更加向时下审（萌）美（腐）靠拢的设定似乎给了他更大的刺激和发挥空间。设计出来的每个角色都不乏亮点，让玩家各有所爱。



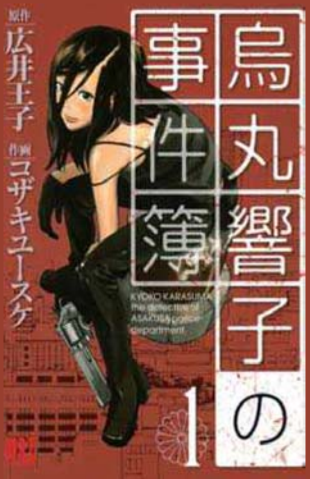
Works 作品推介

小崎佑辅除了主要参与游戏、动画和跨界作品的插画、人设之外，还经常跟其他作家合作，主笔画过不少漫画作品，但大多都没有出单行本。而已经出了单行本的代表作品有《乌丸响子事件簿》和《甜甜圈猫》。

■Comic

乌丸响子事件簿

《乌丸响子事件簿》的原作来自“《樱花大战》系列”的总制作人广井王子，由小崎佑辅作画，单行本共发行了10卷。故事发生在近未来的日本，描写的是警察组织和被称为异端的鬼之间的角逐，以及影响人类历史的鬼和国家权力的斗争。女主角响子身为警员有着过人的身体能力，她因为曾经的好友被鬼当做献祭死去而对异端产生了憎恨。虽然故事原案相当大牌，但作为悬疑和动作类的漫画，小崎佑辅早期的这部作品只能算是勉强及格的水平。无论是漫画分镜叙事的功力，还是对于漫画元素的运用都尚未完全成熟。



■Comic

甜甜圈猫

《甜甜圈猫》原名为“どーにゃつ”，就是甜甜圈和猫叫声的合成词。这部不再有御姐大叔的原创漫画连载至今，既刊有4卷，以21世纪荒废的东京都新宿为舞台，自称是“异色硬科幻浪漫”。某个夏日，有着巧克力甜甜圈一样的躯干和猫的身体特征的奇怪生物突然觉醒，并遇到了跟他类似的生物。在这个人类似乎死绝的世界里，会说人话却只剩下一部分记忆的甜甜圈猫们开始了冒险，途中遇见了想吃甜甜圈猫的老鼠集团，又误入异空间发现镜像一样的自己，甚至到后来出现巨大机器人。众多谜之设定互相堆砌，各种奇怪桥段和搞笑吐槽让人越看越入迷。另外本作还有网络配信的动画短篇，以3D动画制作，由田村ゆかり主演。动画比较忠实地再现了漫画原作，但在角色设定上稍有不同。有意思的是，小崎佑辅在动画版里面还为一个吉娃娃角色亲自配音。



▲这封面的甜甜圈和机器人怎么也无法令人联想到两者是同一部漫画。

■Comic

东京乌鸦

注意这里的标题是“乌鸦”而不是“暗鸦”。《东京乌鸦》原本是小崎佑辅在《robot》上发表的漫画，并没有制作单行本，且最终话刊载在同人志里面，所以要想找到原作几乎是不可能了。因此这里要介绍的其实是以这个漫画为原作“复刻”的另一部漫画，作者则是宫下裕树。漫画对原作主线进行了改编，剧情围绕着都市传说，讲述了“灵感”为0的女子高中生大岛田满子为解开都市谜团而成立了专门的都市传说研究会，在拥有灵视能力的人面犬和能够展开乌鸦翅膀飞翔的女子等奇人异士的帮助下，向着警察也绝对不会介入的离奇事件发起挑战的故事。不过比起原作者，复刻《东京乌鸦》的宫下裕树毕竟是由漫画大奖出道，显然在连载漫画功底上更深厚。目前单行本已经出到了第6卷，除了故事进展略微缓慢之外，评价相当不俗。



What's New 近况追踪



▶塑料小人大厂Good Smile Company的新吉祥物。这个角色在GSC官网介绍产品制作过程的漫画中就有登场。

在今年7月24日举行，为期两天的《火焰之纹章》25周年纪念活动中发表了《火焰之纹章》的新漫画版消息。新漫画将从9月开始在《月刊Young Magazine》连载，由《火焰之纹章if》的原案树林伸负责原作，小崎佑辅担当作画。因此本作很有可能会是《火焰之纹章if》或者其衍生故事。



小崎佑辅为雅马哈的声音合成软件VOCALOID系列设计的歌姬角色miki，配合《VOCALOID4》推出的新音源“miki Natural”设计了新的形象。





▶为桌面卡牌游戏《火焰之纹章0》绘制的卡牌。



银河新闻广播

栏目主持：三日月

《辐射》这个系列不知不觉已经走过了 18 个年头，作为一个世界观并不算特别庞大的游戏（相比隔壁的“《上古卷轴》系列”来说），其中所包含的秘密和故事却不少。这个栏目的目的也是为了跟各位打算接触该系列的新玩家科普这个系列，老玩家们也可以当做是补课用，可能还会从中发现一些自己之前在游戏中所错过的东西。当然，《辐射 4》以及其周边游戏的的最新情报也会在这栏目里跟各位玩家展示。

GALAXY NEWS RADIO

《辐射》是个什么游戏？

《辐射》（又被译作《异尘余生》）原先是一个 PC 端的角色扮演游戏，最初由 Interplay 公司的黑岛工作室（Black Isle Studios）开发。系列的第一作《辐射 1》于 1997 年发售。在最起初的构思中，《辐射》的目标是不同于“其他角色扮演游戏”（这里的“其他角色扮演游戏”其实针对的是 1996 年由暴雪开发制作的《暗黑破坏神 Ⅰ》）。相比其他“奇幻向角色扮演游戏”（尤其是以“龙与地下城”为世界观的一系列游戏），黑岛想创造的是一个“没有魔法”的角色扮演游戏。最后的结果就是：没有魔法，没有精灵，没有矮人，也没有巨龙的以 22 世纪末日美国为背景的《辐射 1》诞生了。



说到《辐射》，有两个作品就不得不提。一个是 1988 年发售的《废土》（Wasteland），这个登陆了 Apple II、DOS、Microsoft Windows、Linux 等平台的角色扮演游戏虽然界面简陋（毕竟 1988 年），但游戏中的很多设定都沿袭到了《辐射》。例如由于核战而导致末日的世界观、一片焦土的世界、由于辐射突变的各种生物、为生存无所不为的废土居民等等。在《辐射 1》发售时，很多游戏媒体甚至评价本作为《废土》的精神续作。除了《废土》之外，影响“《辐射》系列”最大的另一个作品则是 1979 年，由梅尔·吉布森主演的电影《疯狂麦克斯》。除了故事背景上的致敬之外，电影中的很多设定还继承到了游戏当中，例如主人公麦克斯那标志性的双管猎枪和皮夹克都有在游戏中出现，更别说那些长得“非主流”的废土居民形象。“《辐射》系列”那经典的一人一狗的设定也是源于这部电影，《辐射 1》的经典同伴之一狗肉（Dogmeat）的加入方法就是穿着皮夹克和狗肉对话，这样狗肉就会误以为你是它过去的主人而跟随你。



▲《废土》





▲▶《辐射 3》当年的宣传图很明显是致敬《疯狂麦克斯》

“《辐射》系列”除了以极富吸引力的世界观以及充斥着黑色幽默的故事吸引着玩家之外，另一点便是其出色的自由度。“玩家在主线剧情的不同选择会导致不同结局”这一设定在当时而言相当少见（虽然现在已经有种烂大街的嫌疑），自由度的另一体现是在于角色的能力设定方面。当时的大部分欧美角色扮演游戏采取的都是泛用无界角色扮演系统（Generic Universal RolePlaying System，由史蒂夫·杰克逊创造的一套角色扮演游戏系统），该系统让玩家在创造自己角色时会拥有很高的自由度，能对人物的背景设定进行设置（其中一个最被玩家熟悉的例子就是“阵型九宫格”，诸如中立善良等等）。而“《辐射》系列”却没有沿用这个系统，而是使用了“SPECIAL 系统”，角色的能力概括成了六个属性，不同的属性分点不光会影响玩家的战斗风格，甚至会影响游戏的剧情。举个例子，在《辐射 2》中玩家如果创造出一个智力只有 1 的角色出来，主角将会不能和大部分的 NPC 正常对话（因为你的角色太笨了基本不会说话），从而产生很多爆笑的对话和剧情。这个设定即使放到现在也是相当有创意，而这个有趣的设定也在后来的《辐射 新维加斯》中继承。

“《辐射》系列”的正统作暂时总共有 4 作，分别是《辐射 1》、《辐射 2》、《辐射 3》和《辐射 新维加斯》，其中前两作是由黑岛工作室开发。由于 Interplay 公司的破产以及后来黑岛工作室的解散，《辐射 3》变成了由 Bethesda Softworks 制作并发行，虽然素质颇高而且改革堪称大刀阔斧，但由于其“气质”和系列区别略大，玩家对此评价反而褒贬不一。Bethesda 也由此意识到了这点，系列第四作《辐射 新维加斯》交给了由吸收了原黑岛工作室大部分成员的黑曜石（Obsidian Entertainment）开发制作，而这作也成为了继《辐射 2》后系列评价最高的一作。

BLACK ISLE studios

▲黑岛工作室

三狗和银河新闻广播

在正式开始讲“《辐射》系列”的故事之前，笔者想首先跟各位读者介绍一下栏目名的由来，毕竟这个由来也是游戏中一段相当有趣的故事，用来作为故事的引子真是最适合不过了。

很多“《辐射》系列”忠实玩家都认为《辐射 新维加斯》才是系列的第三作，这是因为《辐射3》并不是由系列原班人马制作的，用现在网络上流行的话来说，《辐射3》就是个后妈生的。游戏中的很多新要素都显得和系列前两作格格不入，但游戏的高素质是有目共见的。“半路出家”的Bethesda显然还是学到一些皮毛的，在一些剧情的延续上能做到自圆其说，里面加入的很多新要素也给很多玩家（特别是系列新玩家）留下了深刻的印象，其中一个便是新角色“三狗”（Three Dog）。

除了变成一个主视角角色扮演游戏之外，《辐射3》和系列前两作的区别之一便是玩家可以收听到收音机广播了。当然，废土上的收音机广播不可能和现代一样（毕竟还存在着广播站这一点就已经够让人吃一惊了），除了系列幕后大反派“英克雷”（Enclave，以清除废土居民和重建美国为目标的组织）的洗脑式广播之外，给玩家留下印象最深刻的大概就是三狗和他的“银河新闻广播”。



▲三狗

三狗的广播内容除了不断揭露“英克雷”的真相之外，还会针对玩家在游戏中的行动来做出评价和报道。他那句犹如RAP一般的个人介绍“Because one dog ain't enough, and two is too low, it's me, Three Dog!”在黑人天赋的影响下给玩家留下极其深刻的印象。三狗在钢铁兄弟会（Brotherhood of Steel）的帮助下，日复一日地呆在那个昔日被叫做银河新闻广播（Galaxy News Radio）的地方里，用自己的三寸不烂之舌往废土上的大众们传播着真相和希望。这种行为让三狗在废土上有着相当不错的名声，这让他获得了不少盟友（例如东部兄弟会），也让他被不少敌人盯上。



▲三狗的配音演员 Erik Dellums

银河新闻广播是一个战前的电台，除此之外就没更多的信息。但在三狗和他那沉默寡言的伙伴玛格丽特（Margaret）的努力下，这个俨然已经成为了“《辐射》系列”中一个标志性的存在。虽然在后来的《辐射 新维加斯》里，三狗缺席了（毕竟广播信号传不到那么远，时间线也对不上）。但是从暂时公布的情报来看，《辐射4》我们将会再次收听到来自银河广播电台的广播，至于是不是三狗本人主持嘛，那就只能拭目以待了。

《辐射 避难所》8月更新详解

从E3前突然发布到现在，《辐射 避难所》已经在iOS平台上创造了优异的下载成绩，作为一款免费作品，其内购收入也非常惊人，足以看出大家对于游戏品质的肯定。而在8月15日，《辐射 避难所》在发布安卓平台版本的同时，也对游戏进行了一次大型升级，改善了游戏当中的一些小问题，并且新增了一些游戏元素，进一步提高了游戏体验，趁着这次新栏目开张，和三日月同学一样在努力经营避难所的稀饭我便跟大家分享一点关于大型更新的重要信息吧。

1. 全新的意外事件

在游戏刚刚公布的时候，避难所能够遇到的意外事件只有三种，分别是暴徒袭击、变异蟑螂入侵和火灾，在避难所刚开始经营的时候，光是遇到这种事情都够玩家喝一壶的，不过到了后期避难所人强马壮，而且许多居民已经是高等级，生命值够高，对付起这些意外事件来就显得从容不迫，于是为了增添一点挑战性，本次更新当中加入了新的意外事件，分别是死亡爪袭击和变异鼹鼠入侵。

其中后者其实就是变异蟑螂入侵的强化版，单只鼹鼠的抗打击能力要高于蟑螂，但死后不会产生恶心的腐蚀液体，总体来说，只要避难所居民们配备的武器够强，而且本身等级不太低，就不会出现问题。

但是前者那可就是一场硬仗了，死亡爪入侵庇护所时的数量和暴徒一样，也是三个，但是单体战斗力和抗打击能力都远高于暴徒，往往能够在避难所的多个房间当中长驱直入，而且甚至能攻到避难所的二楼。为了对付这种情况，玩家必须要改善避难所一楼和二楼的人员结构，把那些高等级的成员装备上好的武器，并且换上能够提高更多属性的服装，再把他们安排在这两层的房间里，组成一条坚实的防护线，不然死亡爪对上低等级避难所居民的时候杀起人那速度可是杠杠的，光靠玩家打治疗针有时候还追不上耗血速度。



另外，在原有的意外事件当中，暴徒袭击除了会在避难所中偷取资源外，有时候甚至还会偷窃瓶盖（金钱），所以各位避难所监督者们请做好防火防盗的准备，不然可就亏大了。

2. 巧手先生登场

巧手先生（Mr Handy）是系列当中标志性的机器人角色，现在这种机器人也会被加入到避难所当中，成为某种意义上的“居民”。不过这里有个坏消息要告诉各位免费玩家，就目前稀饭我在游戏中验证的情况看来，巧手先生只能够通过内购获得，似乎没有什么免费获取的途径，这和当初本作公布时宣布的没有任何游戏内容只能通过内购购买似乎有所相悖。

不过话说回来，巧手先生在功能上其实更类似于一个增值服务，它可以被安置在庇护所的某一个楼层当中，然后就会在楼层中自动移动，帮助玩家收集资源，让玩家无需再点击资源点来将其收取，所以它并不是进行游戏所必须的，玩家们如果不打算花钱买，理论上也没什么大损失。

当然，对于买了巧手先生的玩家来说，好处还是很多的，自动收集资源是其中一个，有了这个功能，玩家就无需担心自己是不是偶然会因为忘了关闭游戏又忘了收集资源而导致资源存量高空，然后必须迎接居民满意度剧降甚至是整个避难所尸横遍野的惨剧。同时巧手先生虽然不占避难所人口，也不能被安排在特定房间当中工作，但是却能够行使抵御外敌和对抗意外的职能，所以当房间受到怪物攻击或是起火时，巧手先生就能够在房间当中居民已经满员的情况下提供额外的火力或是提高灭火速度。

玩家不能够对巧手先生使用治疗针，它受伤了也不会恢复生命值，更没有等级设定，不过如果它坏掉了玩家也无需重新买一台，花2000个瓶盖就可以重新修好，考虑到后期庇护所发展完善，瓶盖收入会维持稳定，这笔钱相信大多数玩家还是给得起的，更何况巧手先生其实非常耐得起损耗，并不会经常坏掉。同时巧手先生也可以被派到废土当中冒险，不过他们只能收集到瓶盖这种资源，不会和敌人产生战斗，也无法获得装备。



在经过了热热闹闹的暑期特刊后，为了各种精彩内容而暂别各位读者的自由谈又再次和大家见面了，这次我们会为大家带来两篇精彩的文章，其中我们熟悉的评论员非同这次将要讨论一下游戏界看似被移动大潮淹没的背后，其实PC平台正在暗中崛起的业界动态，鉴于相当一部分主机玩家恐怕在游龄生涯的某个阶段都曾经是PC端的游戏用户，相信这一论点会让不少读者有所共鸣——尤其是画面党（误）。另外一个，则是关于《怪物弹珠》国服停运的消息，背塔螺旋读者对于这款游戏投入了非常多的时间和精力，也体会到了冈本吉起这款在移动端领域翻身之作在中国地区遭遇到的种种水土不服和天灾人祸，对于其一步步走向停服的运营轨迹有着深刻的解读，读完令人禁不住对国内移动端游戏领域的乱状又多了一番了解和感叹。

移动游戏将承大统？PC说不！

又是一年夏末秋初，随着E3和科隆展以及即将到来的TGS相继举行，游戏市场未来发展又会演化出新的气象。在老生常谈的说法中，无疑是移动游戏取代主机游戏的论调呼声最高，前几年大量玩家将家里的上一世代游戏机束之高阁，转投到掌中方寸天地，继而登堂入室，逐步抢占各大游戏展的眼球，令在十多年来一直被轻视的移动游戏终于吐气扬眉。

如今在各种场合中，我们的孩子宁愿拿着手上的平板电脑和手机在玩《现代战争》和《刀塔传奇》，而不是拿着手柄玩《使命召唤》或操作鼠标键盘玩《DOTA2》，大概没有玩家会认为主机或者PC将会占据他们以后游戏生活的主流，但是在游戏开发者眼中并非如此。

上：移动游戏的迷思

●开发者视点

不少人知道，游戏开发者大会欧洲分会（GDC）是科隆游戏展（Gamescom）的其中一个重要环节，这个会议汇集了欧洲乃至世界各地的游戏开发者，仅次于每年第一季度在美国举办的GDC，当这个会议完结之后，科隆游戏展才算真正开始。

近几年，在这两个GDC开始之前，GDC官方都会发布相关的产业现状报告，揭示游戏行业的现状，以及发展的新趋势。

在最新发表的《欧洲产业现状调查》显示，除了主机游戏的开发预期在减少、虚拟现实继续火爆以外，许多欧洲的游戏开发者正在逐步将投放在移动游戏端的精力和资源转移到PC游戏上。这已经不是GDC第一次发表类似的调查报告，继去年提出“游戏开发者涌向PC和移动平台”之后，他们在今年一月在对北美开发者调研报告同样指出，“PC是游戏开发者的首选”。“PC游戏仍然占据统治地位，67%的受访者说他们现在开发的游戏将登陆PC”。这一数据比起去年52%大幅提升，考虑到GDC的权威性，所以并不夸张地说，PC端甚至是最受游戏开发者喜爱的开发平台，这一报告无疑向“PC已死，移动游戏当立”的论调抽出一记凌空响亮的耳光——PC不仅未死，还展现出强大的发展前途。

当然，这并不是指移动游戏已经走向衰落。尽管许多固有的开发商外流，但是既得利益者的坚守和不断有新人（尤其是大量的中国企业和日系厂商）的加入，使得移动游戏继续急剧扩张，只是在移动游戏将游戏市场的蛋糕越做越大，抢占越来越多份额的背后，无可避免出现不少厂商折戟沉沙的境况。在国外权威的游戏开发者网站Gamasutra上一篇《我为什么告别移动游戏开发而重返PC》的博客长文，道出了不少小型开发商和独立游戏开发者的心声。

移动游戏给人最大的感觉自然是便携和轻度，越来越多移动游戏开发者的励志故事（例如小姑娘独自造游戏、两名开发者在车库里做出畅销游戏）让玩家认为移动游戏开发轻松，往往给人以廉价的错觉。加上轻便容易上手的游戏模式令玩家很容易吃透，人们衡量手游价值的标准上往往显得苛刻。玩家的数量诚然不断增多，但是玩家往往不愿意为游戏性未知、下载热度不高的游戏打开钱包，哪怕游戏的价格不高。

因此对于如今海量的手游而言，除非游戏极具创意，口耳相传都能令洛阳纸贵，令媒体如蚁附膻，抑或大做广告，能够进占各种大型且主流媒体，否则人们对一款移动游戏的接受速度远远追不上游戏热潮的更迭速度。

另一方面，各大企业（尤其是有着不少经典IP的日系企业）的入场挤压了独立开发者的生存空间，过去只靠极少数开发者埋头苦干，就能做出极受欢迎的手游，这个时代已经逐渐远去，尽管那个时代的兴起也不过是两三年前的事。

业内龙头如Gungho、Supercell、King等大型手游厂商旗下都有数以千百计员工负责各种运营和推广，加上令人瞠目结舌的广告投入，在规模上已经和主机行业能够媲美。



▲随着强势资本注入，移动端游戏市场再也不是小型作坊能够轻易出头的蓝海了。



▲欧洲GDC今年仍然和科隆展背靠背举办。

●回归原点

事实上除了宣传推广要追上主机游戏开发档次外，移动游戏的开发并不轻松，尤其是对于开发人数相对较少的小型厂商而言，他们开发游戏的时间成本并不比开发其他一款游戏少，他们首先需要选择的是，安卓还是iOS，前者需要和各种不同的分辨率和宽高比作斗争，后者有高度受控的OS/硬件环境，但也意味着这是个独立而全新的开发，与此同时如果开发商还有足够精力，还有各种的小型系统等着挑战，例如黑莓、kindle和……Windows Phone。因此尽管小型开发者知道可以通过加入哪些东西使得游戏更加完善，但他们难以承受长时间的开发所带来的时间成本和如此低的回报。

这无疑助长了“免费游戏+课金制”大行其道，这种模式已经成为大厂商资本操作，而付费游戏日渐消沉，最顶级的付费手游如《纪念碑谷》、《我的世界》在收益榜单上都排到百名开外。

iOS降价在最初的确能够吸引不少玩家，但0.99美元的白菜价在长远来看更像是饮鸩止渴，安卓则是更为彻底，免费游戏都有无数修改手段，更何况付费游戏……

反观主机和PC游戏，尽管受到了网络商店的冲击，游戏可以说是最能抗通胀的物品。在这个百物腾贵的年代，不涨反跌的大概就只有游戏价格，实体游戏即便是卖到中古店和二手市场也能有价有市。

Steam已经成为全球最大的综合性数字发行平台，付费游戏的下载量和质量并不比iOS差。尽管Steam上经常有各种降价促销活动，PC端游戏的总体较诸移动平台能够相对容易获利，天下攘攘皆为利往，独立游戏开发者和小型厂商在PC端能够更好地实现自己的经济利益，选择回归PC，将其当做自己的起步平台。

从Steam上获得成功之后，移植到iOS平台上的优质游戏并不在少数。和几年前iPAD上市时大量早已取得成功的大作蜂涌登陆iOS开拓市场不同，移动游戏厂商并没有在这几年创造出可以辐射到其他游戏平台的游戏，这些移植游戏都是将iOS当作继续挖掘IP价值的新市场，其影响不可同日而语。这一方面是由于主机和移动设备之间性能落差所导致，但也与游戏过分关注轻度受众有关。

经历了这些年爆发式的发展，轻度游戏到达了一个瓶颈，最直接的表现形式就是大量同质游戏充斥市场。手游向着重度化的方向迈进，容量越来越

大的游戏开始出现，而 Kabam 这样以重度游戏为主力发展方向的开发商能够迅速崛起是手游业转变的一个讯号，手游需要找到新的出路。

另一方面，尽管游戏市场依旧处于由玩家主导的买方市场，但是当大量的游戏开发者以其他平台的游戏回归到大众视野，同样能够吸引不少受众，两者之间的角力已然进入一个新阶段，这种竞争带来了精彩纷呈的话题，也带来了玩家体验的升级和进步。



▲ Steam 已经因为优惠得令人难以拒绝的销售策略而在玩家群体中变得“臭名昭彰”（笑）。

下:游戏市场的搅局者

●大有来头

其实除了某些死忠和粉黑，一般玩家未必会纠结于游戏登陆的平台是哪种类型，只要游戏好玩就行。但话说回头，多些选择终究是好事。

对于游戏市场，从来不缺乏搅局者。近来最为给力的莫过于微软和 Valve。

相信最近不少玩家都陆续换上了微软的新系统，微软在 Window 10 系统中试图整合旗下所有平台，“世上最全面的平台”这是连苹果未曾做到的创举。

市场发生了变化，DIY 用户越来越少，相比起手机和平板令人瞠目结舌的汰旧换新速度，曾经对硬件更新换代速度太快而引发的吐槽被成功转移，不过这并不是一件好事。传统的 PC 用户数量已经进入存量市场，单靠新 DIY 用户购买系统已经无法满足微软的胃口，微软在系统方面的主要盈利渠道早就从用户的自主购买转向企业 OEM 授权费之上。对于盗版用户在许多服务上依旧无法享有和正版用户一样的待遇，微软希望通过 Win10 的优质体验促成这些盗版用户付费升级成正版用户。微软的如意算盘能否打响我致以谨慎的悲观，不过继 Win8 上市之初“无论正版盗版用户都能以 99 元进行升级”之后，“PC 操作系统龙头老大”的微软终于又迈出了互联网思维的重要一步，将增值业务和网络服务功能将成为微软盈利的主要部分，这对于玩家来说是一件好事。

而对玩家而言，微软的全平台统一可以看成是打造“占领客厅娱乐中心”概念的另一种的变异。这一概念原本是希望将 XOne 成为一切娱乐的终端，不过目前的 Win10 策略则是要将硬件一统平台，将主机和 PC 乃至移动设备之间的鸿沟逐步抹平。Win8 可以串流观看 Xbox 360 上的视频和享有社区功能，Win10 可以将 Xbox One 上的游戏串流到电脑上进行游戏，玩家可以不用死守在电视机，通过 Surface Pro 和笔记本电脑甚至是 Windows Phone 玩 Xbox 游戏，不过首先你还得有一台 Xbox One。从这一点看来，微软似乎还不打算杀死自己还在拼命奋斗的主机。

微软 Xbox 部门的主管菲尔·斯宾塞驳斥了“主机死亡论”，甚至还惺惺相惜地称赞竞争对手索尼在 PS4 上做得很好，这犹如当年谢灵运借称赞曹植“才高八斗”来凸显自己“独占一斗”的做法，多少有点在其位谋其政、任其职尽其责的意味。游戏载体之间的界限并不是泾渭分明，如今这种界限正在一步步被消除，主机不会消亡，但网络的发展使得完全纯粹的游戏机只能留在玩家的收藏库上。或许在下个游戏机世代，我们能在 PC 上玩到《光环 5》之类的微软独占游戏并不是什么怪事。



▲在 Xbox One 因为过于关注全面娱乐设备的身分先使得销售陷入不利后，微软转而用软件统治娱乐平台的策略又能否成功呢？

●崛起新星

无独有偶，和微软抱有同样信念的还有 Valve，Steam 在 PC 平台上已经早从只供 Valve 旗下游戏使用的小小下载器变成了囊括大量游戏的综合下载平台。就如当初 Valve 使用 Quake 引擎却不甘居《雷神之锤》之下，这才有了《半条命》的出现，Valve 在 Steam 上取得了巨大的成功之后也不安于做游戏平台，推出专用的流游戏平台 Steam Machine，用以抗衡 PS4 和 Xbox One 的持续强势。

Steam Machine 的出现，一来可以通过硬件保住其在网络软件商店上的优势，也为陷入低潮的传统硬件厂商提供了一条新的出路。已经有十多个厂商加入到 Steam Machine 阵营，当中既有 Steam 的官方游戏供应商 Valve，也不乏技嘉、索泰、华硕、Falcon、以及戴尔旗下的 Alienware（外星人）这些老牌硬件和整机厂商，从 2013 年公布至今一直只闻楼梯响的 Steam Machine 终于确定在今年 11 月上市，一同上市的还有科技感十足、价格良心且吊足胃口的 Steam 手柄，选择传闻中会出现的薄板的 PS4 slim 还是 Steam Machine，的确是个问题。

Steam Machine 并不只是预装了 linux 语言的品牌机那么简单，Steam OS 拥有海量的正版资源以及超过 6000 万的潜在用户，更重要的是打破了以往游戏机以主机为主导的格局，以游戏平台为主导使得 PC 硬件商在组装上的优势便得以展现，完全开放的硬件系统可以“丰俭由人”，在暂时不知道上限的情况下，Steam Machine 可以在配置上完爆如今的主机平台，可以说是一部自由升级版的 Xbox One，这比起还在一步一个脚印前进的微软更具有现实意味，当然，价格也是丰俭由人，那些接近 30000 元的主机版本，还是留给土豪吧。

当 Steam Machine 发布之初，有人曾怀疑 Valve 的野心，认为他们只会偏安一隅，在主机和移动游戏的夹缝中分一杯羹。如今看来 Valve 的野心不仅于此，他们不仅要在家用平台上和微软以及其他的主机厂商对抗，在抗衡移动游戏上也开辟了战线，Steam 推出了移动版 Steam Machine—— “Smach Zero”，自定义按键的触控式手柄，支持 HDMI 接口输出、支持 USB OTG、WIFI、蓝牙等连接方式，未来还将有支持 4G LTE 网络的 Pro 版本，等同于一部微型掌上电脑，性能同样能够以碾压的姿态超越 PSV 和 3DS，乃至各种手机和平板电脑。在软件方面，Smach Zero 可以运行绝大部分的 Steam 游戏，诸如《半条命 2》（G 胖还是不会数 3）、《Dota2》和《火箭联盟》这些极具人气的游戏能够出现在便携移动平台上，足以让不少粉丝充满期待。而 299 美元的售价与 PSVita 最初上市时的价格基本持平，不过 Valve 采用了 Steam Machine 相似的营销手法，将在今年 11 月光棍节前开始预售，但是出货要等到明年下半年，当中移动游戏市场会有多少变化尚未得知。

就目前而言，他们未来的竞争对手索尼将国行版 PSV 降价至 1199 元，甚至还传出在北美大幅降价至 89 美元（约合人民币 570 元）的消息，另外索尼还确认命途多舛的 7 英寸版“巨型 PSV”将于九月份登陆，这仍难使 PSV 摆脱所有游戏开发者中开发意欲最低的平台的身分。掌机市场的另一个对手任天堂尽管在岩田聪故去之前留下了美好的蓝图，但随着斯人已逝，NX，手游和一直强势的 3DS 将何去何从还是未知数。

在这样的情况下，我们不妨对微软和 Valve 多一些关注和期待。



▲ Steam Machine 到底是尴尬的错位产品还是市场新爆发点，今年就可以见分晓。



▲传闻已久的 Steam Boy 以 Smach Zero 这个正式名称登场，能否打破掌机领域目前面临的困局还有待考验。

结语

笔者无意唱衰移动游戏而吹捧 PC，只是我一直认为，一个游戏热潮的兴替总是由许多其他类型的游戏和平台所催生、促进和消亡，只有百花齐放的年代才是最美的的时光。

新的搅局者出现，为手游、掌游、主机和 PC 组成并逐渐定型的格局注入了新鲜活力，这种犬牙交错的游戏格局可以令开发者和硬件商良禽择木，玩家随心所欲、从善如流，无怪乎 GDC 终身成就奖得主沃伦·斯派克特也称如今正是游戏最美好的时代。这样的时光值得我们玩家去珍惜和细味。

文：非同　编：稀饭

弹珠之殇



▲光是冈本吉起这个名字就足够让任何核心玩家对《怪物弹珠》另眼相看。

慕名而来

游戏和体育一样，都需要花一定的学习成本才能参与，还有就是需要媒介来进行传播。当今的社会，智能手机已经渗透到了我们生活的每个角落，媒介早已准备就绪，手游作为掘金的排头兵，理所当然地出现在了大众的面前。

作为一个80后的家用机玩家，作为随着任天堂红白机一起长大的那一代，从各种游戏类型逐一定义的那个年代开始至今，游戏一直没和我的生活分开过。如今是手游大行其道，但我基本不碰手游，因为，大部分手游都有一道非氪用户很难跨越，甚至是无法跨越的坎，于是核心玩家经常碰到想尝试下新的游戏类型，但又无法接受内置收费模式的困境。

结果，我只能继续玩我的家用机。

而当我听到“街霸之父”——冈本吉起先生制作的手游《怪物弹珠》即将在国内开服时，心里还是有所触动的，毕竟冈本先生带给我们这代曾在街机厅混迹的人太多的欢乐了，于是我就开始顺理成章地关注起《怪物弹珠》这款手机游戏来。



▲赫拉X的角色造型还是很不错的。

预习工作肯定是要做的，我通过日站了解了不少和《怪物弹珠》相关的新闻，仔细研究了几个日本资料站的角色评价，在看完游戏角色的插画后，就开始YY首抽刷哪几个角色了。日站的资料告诉我们，游戏开局有个好的首抽非常重要，能帮助新人尽快切入当前版本的节奏。那时候超想弄一个瓦尔德，停止时间的设定在二次元世界里就是BUG一样的存在，再加上神化后狂心瓦尔德的造型也是相当赞，于是就燃了，燃后就悲剧了！日服刷首抽只要重装游戏即可，一些日站上还给出了具体操作的教程。由于国服的通信基于QQ或是微信，而QQ和微信直接绑定用户的账号，想刷首抽只能通过注册小号来完成，QQ申请小号还简单一些，微信的话简直就是烦到爆！反正我是没有这个耐心的，不能刷就不刷呗，抽到个赫拉X，爆发系的必杀射击命中弱点时有高伤害，也算不错，于是就这样开局了。

深入体会

《怪物弹珠》上手难度不算太高，看似一款轻度游戏，实际上是一款讲究操作和搭配的重度游戏。这个游戏的几大亮点在于：1.移动和攻击一体化、2.多人联机实时互动、3.卡点卡盾打出成吨的伤害、4.非氪用户也能获取超强弹珠。这么好玩的游戏，为什么身边那些整天玩“企鹅游戏”的同事压根没听过？宣传什么的几乎没做吧？官网也是业余的可以，图片比例没调好什么的就是家常便饭，更新速度慢得跟个乌龟似的，论坛也是一副无人打理的情形，国服运营团队莫非是在兼职吗？

2014年12月30日，国服推出了“仅需充值5880元就送忒琪拉”的活动，贴吧马上炸开了锅。要知道，俗称水精的忒琪拉是早期版本中最适合攻略火超副本的弹珠，而火超副本掉落的弹珠伊邪那美，是攻略木超的最佳人选。伊邪那美和栉名田在日服现有的版本中，也是排名前几的强力弹珠。把这两个弹珠刷到极运，是绝大多数弹珠玩家的终极目标。

《怪物弹珠》本身是一款慢热型的游戏，但是运营商仍旧用快速收割的套路去运营，在完全没有吃透游戏本身节奏的情况下，却推出了5880活动。要知道《怪物弹珠》是一个重操作的游戏，用户的操作对战局的影响占到7成以上。哪怕真的花上5880请来了忒琪拉姐姐，也不是随便划拉几下就能打过火超的！如此短视和无脑的运营，把大R当猴耍的同时也把小R给得罪了。然后，运营团队在玩家的声讨中怂了，把忒琪拉又重新放回到了蛋池中，非氪用户用宝珠也能抽到，5880闹剧就此收场。

过年那会，国服推出了“三国群英乱舞”的活动，我斗志满满地刷到了人生第一只极运——壮哉我大吕布！关于曹操神化材料这件事情上，我只能说黑的漂亮，完美诠释了野史中提到的曹操攻打东吴的动机！在那个阶段，玩家除了对新的副本开放过慢略有不满外，其余都是满满的赞美之词。结果后来才知道，这个活动是日方亲自操刀的，难怪手段如此成熟。

到了今年2月10日，《怪物弹珠》官网与公众号放出消息，声称与动漫《王牌御史》达成合作，将在游戏中加入动漫女主角黄晓烟的弹珠。黄晓烟是5星弹珠，国服为了情人节活动，宣布将在2月12号将其放入友情蛋池里，可用友情点数抽取。哎呦，不错哦！又要多一个极运，我的友



▲造型颇霸气的吕布。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。



▲国服《怪物弹珠》的开服可以说是悄无声息，不少人是在关服之后才知道这款游戏原来还在国内经营过。

情点数早就饥渴难耐了！

但 2 月 12 号却是悲剧的开始，刚过零点我就去抽蛋，抽了几个十连后发现不对劲，一个黄晓烟都没抽到，掉率不可能这么低吧！去贴吧一看，满屏都是表示抗议的帖子，原来蛋池里压根就没有黄晓烟。好在损失不大，友情点而已。但运营方在忽悠完用户后，就当什么事都没有发生过，这嘴脸的确让人不爽。可不爽归不爽，作为一个普通用户，除了忍还能怎样？

每况愈下

只要是个程序，就一定会有 BUG，当然《怪物弹珠》也不例外。其中最严重的一个就是过版后 C 评价，分数直接清零不说，副本中获得的道具和金蛋也随之化为乌有。这可是戳中了不少死忠用户的死穴，例如合作过了火超，小伙伴们入手 4 个黄泉，我这直接一个 C 评价，也就是毛都没有。但是玩家每次吃到 C 评价，除了在 QQ 群里，当着小伙伴的面问候一下运营团队的家人以外，还能做什么？更要命的是，这个 BUG 存在 N 久都没有修复。



▲国服虽然运营情况每况愈下，但总算还有一群死忠，却仍然逃不过关服的命运。

劳动节期间，《怪物弹珠》又出现了一个致命的 BUG，无法进行多人联机游戏。要知道，多人实时联机互动可是《怪物弹珠》这款游戏最大的亮点，然而，这么要紧的事，贴吧和 QQ 群里都喊了几天了，国服方面还是没有任何反应，直到假期结束，才把这个 BUG 修复，补丁很小，印象中好像是几十 K 吧，而这种消极的运营态度带来的负面影响已经开始蚕食死忠用户的热情了。

之后又是外挂问题。在选择多人联机游戏，和附近的人组队之后，总会搜到几个淘宝店的广告——代刷极运，说白了就是用外挂帮用户刷极运弹珠。外挂横行了好久，才迎来了一波大面积的封号。不过也有例外，一定等级以上的心悦会员，即使用了外挂，也会享受睁一只眼闭一只眼的特别待遇。

接下来事情变得越发糟糕，国服运营方主刀修改了排名机制——极运弹珠越多，排名就越高，排名越高奖励就越多，变相鼓励用户去刷副本。先前说过了，国服内部负责策划和运营的都是“小学生”，之前的排名规则是按副本得分来计算的，谁技术好谁就分数高。这样才能使游戏朝着正确的方向发展，玩家对游戏机制了解得越多，就越有可能能配出一些令人眼前一亮的队伍来秀技术。游戏中通用性很强的弹珠真的不多，大多数弹珠都是特化某一方面的能力，能用来攻略的副本数量很少，把这样的弹珠都刷到极运真的意义不大。而这次改动是大方向的错误，使得很多玩家冲着排名去刷本，结果刷了一大堆出场概率极低的极运弹珠。

时间轴继续往后拉，不知不觉中，我已经 181 级了，和群里的小伙伴也混熟了。大家一起刷本，一起刷玉，一起刷龟，一起刷墙！你没看错，是一起刷墙！渐渐地，抽到什么弹珠，有几个极运弹珠已经不是那么重要了，《怪物弹珠》的实时联机游戏模式，把我们这些人聚到了一起，我们在一起聊的不仅仅是《怪物弹珠》，相互推荐好看的电影或是漫画，介绍自己所在城市的景点和餐厅，这已经成为了一个生活的圈子，超越了游戏。然后，一切都来得那么突然，国服宣布《怪物弹珠》将在 10 月 19 日停服……果然，该来的还是会来的！

无奈结局

停服公告一出，等于直接给这个游戏判了死刑。《怪物弹珠》的动画 PV 都已经出了，开播时间就在 10 月。国服推广消极乏力，逼得 mixi 做动画来救场，随后国服竟然率先放弃，直接把 mixi 给卖了。动画 10 月开播，国服 10 月入棺，这时间节点卡得微妙，完全是啪啪打脸的节奏。

我的账号里没有多少极运，扭蛋也不是很理想，但是这个账号是我用时间和热情培养起来的。然而，当我看到停服公告最下方关于补偿部分的内容时，我愤怒了，给的都是企鹅旗下以无脑著称、蝗虫用户最爱的“亲儿子系列”的补偿礼包！这边弹珠的用户还在伤心叹息，运营方就马不停蹄地杀进来导用户了。关服之前再来一记卸磨杀驴，真是好样的！

一款出自街霸之父之手的游戏，一款诚意满满、设计出彩的游戏，一款把长年霸榜的《智龙迷城》拉下神坛的游戏，在“用心创造快乐”的运营方手里却没能活过一年，果真是南橘北枳吗？说真的，资金、用户和技术，运营方哪边都不缺，可这么多年下来，最擅长的却是把一个个国外优秀的游戏给改得面目全非，这种美其名曰的“本地化”在持续拉低用户品味，不断弱化用户选择方面倒是功不可没。

国服弹珠的倒下，或许证明了在中国，一款有特色、做长线、重操作的游戏，绝不能交给“用心毁灭快乐”的大公司代理，大公司内部无处不在的 KPI 所导致的必然结果就是：一个游戏只要前期测试数据不达标，接下来就会陷入资源配置持续下降的漩涡之中。

在这里缅怀一下《怪物弹珠》国服和我曾在其中享受到的快乐之外，我也祝愿国服《智龙迷城》，哦不，是“天天智龙”一路走好，能避免遭遇此等惨剧，毕竟这种事情在国内的移动端圈子里，实在是太常见了。

文：背塔螺旋　编：稀饭


《怪物弹珠》终止运营公告

时间：2015-08-13 10:01:14

亲爱的各位玩家：

首先，衷心地感谢大家给予《怪物弹珠》的支持与厚爱。

由于游戏开发商运营策略的调整，我们遗憾地宣布：腾讯将于2015年10月19日上午10点正式停止《怪物弹珠》在中国大陆地区的运营，现将有关终止运营的事项通知如下：

1. 2015年8月13日上午10点：关闭新用户注册和游戏充值；

2. 2015年10月19日上午10点：停止游戏客户端下载，正式停止游戏运营，关闭游戏服务器，届时玩家将无法登录游戏；

3. 2015年10月19日上午11点：关闭游戏官方网站、论坛和专属客服。

注：游戏服务器关闭后，游戏内的所有帐号数据及角色资料等（如怪物、金币、道具、素材等）信息将被全部清空。



二战硝烟再燃
——列数游戏中还原的经典战役

文 胖小笛儿（实习编辑）
美编 小瑟

2015年9月3日，是我国抗日战争暨世界反法西斯战争胜利70周年的纪念日，为方便全国人民在纪念日当天参加国家举办的相关纪念庆祝活动，国务院决定于9月3日安排全国进行调休放假。大家在为抗日战争胜利70周年这极具意义的日子而高兴之余，当然也会因为意外而来的假期，而多出那么一点小激动。在一次隆重的庆典活动中，我国各地都为反法胜利70周年安排了丰富多样的庆祝活动，放假安排主要也是为了可以让国民群众更好地参与到这一天的庆祝活动中来，所以今年的这个假日也只会是一次特例。关于此次纪念的相关活动，我国早在今年7月7日就开展了纪念抗日战争爆发78周年的主题展览，接下来半年全国各地都会相应开展相关的纪念活动。而世界范围内早在今年的5月5日，联合国就在其总部举行了庆祝二战结束70周年的纪念大会，本就极为重视反法战争纪念日的俄罗斯，也邀请了各国领导人前去参加他们在5月9日举办的庆祝活动。

70年时光飞逝，我们这一代人虽然都通过课堂或者其他途径，多少对这场世界范围内进行的反法西斯战争有过一些了解。但是因为年代的缘故，我们对这场先人们用生命换来的胜利，可能少了那么一份感同身受。这次的纪念活动，不仅是单纯的为了庆祝战争的胜利。反法西斯胜利70周年纪念日，也如同我国其他节日一样有着特殊的意义，就像端午寓意忠诚，中秋代表团圆，这场战争的纪念日，也是在提醒我们这代人，永远不要忘记那段历经磨难的岁月。


■我国直升机阅兵彩排摆出70字样。

全球的反法西斯纪念日

对于那些不是特别了解军事历史的人而言，可能在我国举办此次70周年盛大庆典之前，对9月3日的这个“反法西斯胜利纪念日”都没有什么概念，这个内容在教科书上也只是一带而过，这个没有列在考试题库的大纲内的反法纪念日对很多人都是陌生的。在这里就为大家做一下科普。经过同盟国一番艰苦卓绝地战斗，在日军签订投降书后，全世界的反法西斯力量终于将以德国、意大利、日本法西斯等为首的轴心国反动力量全部击败，平息了这一次世界范围内的侵略战争。在获得了来之不易的胜利后，为了纪念战斗的胜利，各战胜国将轴心国签署投降协议的日子，定为反法西斯纪念日。因为各战场的战斗结束时间和标志不同，轴心国宣布投降及签署协议的时间也有所差别。欧洲战场作为最先取得胜利的战区，德国军队在1945年5月8

日晚间十二点签署投降协议后，欧洲人民将这一天定为“欧洲胜利日”，同时也是欧洲战区的“反法纪念日”。而日本法西斯由于同时挑起了亚洲和太平洋两个战场，所以亚洲和太平洋战争都已日本的投降作为了“反法西斯纪念日”订立的标准，其中又因为日本宣布投降（1945年8月15日）和正式签署投降书（1945年9月3日）的时间不同，两个日期同时作为“反法纪念日”也有些许差别。


■日军投降照片。

在游戏中真实还原的经典二战战役

第二次世界大战作为一场人类历史上规模最大的一次全球战争，在为人类带来灾难的同时，轴心国与同盟国的激励交锋，也确实缔造了数量众多的经典战役。虽然每每回想起这些战争所带来的伤害总让人扼腕叹息，可是这些战斗对军事迷来说，却都是无价的珍宝。从这些战争中，不仅能看到天马行空的战术和撼天动地的对战，当年那些战士们的英勇无畏和顽强意志，如今依旧会让人们为之疯狂着迷。既然有人感兴趣，就一定会有人以此为内容进行创作。多年来关于这次战争的书籍，影视作品的数量不胜枚举。作为第九艺术存在的电子游戏，当然也不会视战争这样富有吸引力的主题为无物，于是电子游戏平台上也出现了众多可以称之为经典的战争题材游戏。从FC时代主机上就开始涌现出许多以战争为主题的游戏，不过受限于机能和年代，依靠当时的主机很难做出像模像样的二战游戏。同时那个年代很多人还没有完全摆脱二战对其心灵造成的伤害，而且大国对峙造成的冷战局势在当时也是更为热门的话题，于是很多战争题材的游戏都以“冷战”以及中东战争作为主题。不过实际上以当时的游戏表现来说，这类游戏不看故事背景的话，也很难看出发生的年代就是了。另外个人觉得因为FC时代，游戏厂商还是以日系为主，所以避开敏感题材也就可以理解了。整个FC时代下，除了Capcom出品的《1942》和《1943 中途岛海战》外，几乎没有游戏的题材可以明确为二战主题。随着游戏业的发展，主机机能的提升和游戏类型的逐渐丰富，才出现了可以真正还原战场上激烈战斗的游戏。一时间二战主题游戏百花齐放，策略游戏、射击游戏、模拟驾驶游戏竞相争鸣，不少游戏系列都成为了经典。



德国闪电战

战事介绍


■盟军从敦刻尔克港口撤离。

波德战争和德法战争的一大特点就是快，机械武装部队正式登上战争史舞台的核心地位，凭借其各方面优势改变了传统陆军的作战方式，对后世战争产生了深远影响。波德战争又被称为“波兰闪击战”，战事从1939年9月1日开始，由于是纳粹德国发动的第一场侵略战争，以举全国之力出击的德国所调动的兵力空前强

由来

今年的5月9日俄罗斯也同样为反法西斯战争胜利70周年，这个意义非凡的日子举办了盛大的庆祝活动。可是为什么俄罗斯的反法纪念日活动在5月9日举办，而不是上文所说的欧洲战场的5月8日呢？同一个欧洲战场为什么出现了两个反法西斯的纪念日呢？这还要从德国签下投降书的时间说起，因为当年德国在柏林郊区的卡尔斯霍斯特正式签署无条件投降书这件事，是发生在1945年5月8日当地时间的午夜，在柏林以西的美、英、法等重要同盟国所在的时区，还是5月8日的下午或晚上。而当年地处柏林以东的苏联首都莫斯科所在的时区已经是5月9日的凌晨，所以苏联方面将5月9日作为了自己国家的反法纪念日。在苏联解体后，俄罗斯依旧沿袭了这一传统，现在5月9日的“卫国战争胜利日”也是俄罗斯最隆重的节日之一。同时由于投降书的正式生效日期是5月9日，所以这一天也被世界范围内公认为反法西斯纪念日。


■俄罗斯领导人为无名烈士墓献花。

欧洲方面因为几个小时的时差就产生了两个纪念日，亚洲及太平洋战场的两个纪念日则整整相隔了半个多月。1945年8月14日，日本昭和天皇（裕仁）颁布停战诏书并接受《波茨坦公告》，次日日本方面裕仁通过广播宣读诏书对同盟国投降，这一天就成为了亚洲的反法纪念日。同年9月2日上午9时，日本政府在停泊于东京湾的美国战列舰“密苏里”号上，举行了向同盟国投降的正式签署仪式。当时的国民政府宣布于第二日起，全国举行为期三天的庆祝活动，并将9月3日作为抗日战争胜利纪念日暨我国的反法纪念日。所以我国反法纪念日的相关放假安排，其实早在70年前就出现过。到了1949年底，新中国正式成立后，中华人民共和国政务院一度将抗战胜利纪念日变更为8月15日。这一纪念日使用了五年之后，在1951年8月13日政务院再次发布通告，规定重新将9月3日恢复为我国的抗日战争胜利纪念日。也就是从这一次通告开始，我国正式将“抗战胜利纪念日”定在了每年的9月3日，并且确定不再进行与反法纪念日相关的放假安排。另外，在1999年时中华人民共和国务院令第270号《全国年节及纪念日放假办法》中修订了与抗战相关的纪念日。其中确定的纪念日包括“七七抗战纪念日、九三抗战胜利纪念日、九一八纪念日”。国务院修订颁布的内容中，也沿用了1951年对反法纪念日的修订。中国政府以法规的形式确定了抗日战争纪念日，也说明我国政府对这个纪念日的重视。

大。其中飞机 1939 架，坦克共 2800 余辆，加之波兰在被侵略史时应对不及，在德国的猛烈进攻下，波兰总统在 9 月 16 日被迫流亡罗马尼亚，十月上旬波兰方面已经基本失去了抵抗能力，只有通过流亡国外的政府组织一些地下活动进行抗争。

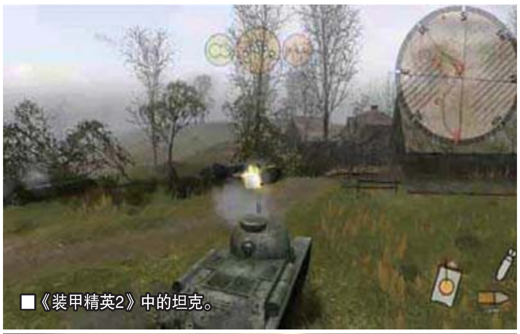
1940 年 5 月 10 日，德军开始对法国发动侵略，通过曼斯坦计划德军分为三个集团军直接绕过了法国最引以为豪的地面壁垒马奇诺防线，直接展开了对荷兰、卢森堡、比利时和法国的侵略。最初阶段德军对法国防守力量最薄弱的阿登地区展开了攻击，在德军的奇袭下盟军完全无法组织有效抵抗，德国坦克师强渡马斯河成功。虽然在这一次战斗中，因为对阿登地区的部署不利对战局产生了重大影响，但是在后续的盟军反击中，阿登地区则成为了反攻德国的关键战役。随着德军地面与空中部队对比利时、荷兰等国家开启多线进攻，盟军防守力量被分散开来，没有针对性的作战策略导致战争局势更加倾向于德军。为保留实力，盟军于 5 月 24 日趁着德军部队停止进军的错误决定，果断展开了“敦刻尔克大撤退”。在放弃了大量物资和法国地区控制权后，盟军成功从英吉利海峡撤离超过 33 万人，为后续作战保留了实力。而整个德法战争只持续了六周的时间，法国即被全面占领，德国的闪电作战策略的效果再次震惊世界。

游戏还原

由于此时盟军面对德国的进攻大都吃了败仗，所以大部分游戏都没有选择这一阶段的历史进行游戏创作。确实盟军方面没有什么出色的表现，相信让玩家控制角色在战斗中被法西斯痛殴，玩家们也一定不会买账。所以大部分游戏都避开了这一阶段，只是偶尔在剧情中简单提及。不过毕竟是正式挑起二战的重要战役，还是有些游戏对这一阶段的战斗进行创作。

在 2006 年发售的 PS2/Xbox 双平台游戏《装甲精英 2 荣誉战场》中，对波德战争进行了还原。游戏中玩家可以使用德美苏三方坦克进行作战，三方势力根据战争的发展都有着丰富的故事模式。而德军阵营下的最初关卡就是进行“波兰闪击战”，随后完成对法国的侵略。以当时的标准以及所处平台来评价，本作的画面勉强算得上出色。游戏中不同类型的坦克手感有很大不同，武器方面坦克也有机枪和炮弹的区别，关卡内的场景破坏也制作得十分细致。简单的操作和火爆的游戏表现，让本作玩起来爽快感十足，不过由于过于追求场面的表现，游戏对真实坦克的还原存在不小问题。由于本作早期是 PC 端游戏，所以在登陆家用机平台后，当时也是少有的存在多人联机对战的游戏，另外游戏还在次年发售了以北非战场为主题的《装甲精英 2 战争沙丘》。由于历史上德国的这次闪击发动的坦克数量空前庞大，在苏美参战后数字更是激增，所以坦克类游戏始终是二战游戏一个重要分支。

相比波德战争，德法战争的相关游戏则更加稀少，在少数提到“敦刻尔克大撤退”的游戏中有一款叫做《炽天使 二战空骑兵》的作品，这款游戏由法国本土游戏大厂育碧制作，于 2006 年 3 月发售，同时登陆了 Xbox、X360、PS3 甚至还有 Wii 平台。虽然发售于新平台面市后的初期阶段，本作在当时来说还算有着不错表现。除了涵盖了几乎所有发生过空战的二战战役的单人模式外，游戏还支持 16 人联网对战，多人游戏的类型也十分丰富。借助当时新主机的机能，游戏中有 40 多种可操控的飞机，场景中可同时显示的飞机数量也达到了 70 架之多。本作的开发小组，还制作过二战潜艇类游戏“《猎杀潜航》系列”。另外说到战机游戏，大名鼎鼎的《皇牌空战》虽然飞机造型大部分参考二战的飞机制作，但是其游戏内容却是发生在虚构的平行世界。



■《装甲精英2》中的坦克。



■《炽天使》的空战场景。



英国空军反击

战事介绍

1940 年 8 月 26 日英国皇家空军在战局极端被动的情况下，对德国柏林发动了空袭，除了对柏林投掷炸弹，英国空军还不停的从飞机上散发传单，动摇德国民众的思想。这次行动严格意义上来说并不属于一场战役，但却是一次意义非凡的作战，德国人虽然并没有遭到重大伤亡，德国民众却首次感受到了面对战争的可怕。英国空军的这次行动也在战略对希特勒起到了震慑作用，被激怒的希特勒选择对英国进行更大规模的报复行动。为了实施反击行动，德军抽调出了原本在英国南部已经确立了巨大优势的兵力，展开对伦敦的轰炸。虽然首都压力骤增，但是在英国空军的抵抗下德军并没有讨到甜头，同时也因此错失了战机，让盟军在英国南部得到了喘息的机会。原本濒临绝境的英国战斗机部队利用这段时间，源源不断在工厂组装出新的飞机，战略设备也整修一新，此消彼长之下盟军争取到了与德国周旋的机会。

游戏还原

虽然这场反击只是一次小规模行动，但是英国皇家空军的威名在二战时却显赫无比，所以他们也成为了二战游戏中的常客。2010 年 05 月 25 日，NDS 平台曾发售过一款名为《烈火英雄 皇家空军传奇》的游戏。当然根据游戏的实际表现，在 NDS 上制作的飞行模拟游戏表现最多属于三流。不过游戏上下分屏的界面对 NDS 机能应用还有些新意，从下屏雷达查看周围敌人位置实用且有趣，不过也只是因为在上屏幕根本看不清敌军在哪就是了。虽然这一款以皇家空军为主的游戏是个雷作，但是却不影响英国空军还是常常活跃在众多游戏之中，即使不是主角，但是只要是发生在欧洲战场的空战游戏，都少不了他们的英姿。



■使用肉眼很难发现敌人。

苏德之战

战事介绍

在德国军队肆虐欧洲邻国的过程中，一直被英法等西方国家所排斥的苏联，初期并未加入同盟国，甚至一度在欧洲战争中坐收渔利，对波兰趁火打劫之余，以为可以在战争中独善其身。可没想到德国在尚未完全解决欧洲战场的情况下，竟突然对苏联发动了军事袭击，这也让苏联为之震惊不已。于是被动迎战的苏联与德军，展开了几乎是人类历史上最为惨烈的战争。苏联与德国的战争要从1941年6月22日，纳粹德国违反《苏德互不侵犯条约》开始算起。同年9月德军开始对列宁格勒发动围攻，随后德军又于十月对莫斯科展开进攻。在苏联获得莫斯科保卫战的胜利后，又在斯大林格勒取得了对德军重大胜利，虽然这三场战役在历史上都是非常重要的交战，但是他们之间也存在着千丝万缕的联系。

自德军开始对列宁格勒展开围攻后，列宁格勒整整被德军围困了872天，这样的围困造成了列宁格勒近乎所有资源的断绝。这期间造成了苏联军民的巨大牺牲。不过即使面对如此绝境，列宁格勒的人民却始终坚持守卫家园。在与德军交战的初期，苏联很多窝囊的将领都选择了闻风而逃，但是全苏联大部分人民都紧密的团结在了一起，正是他们共同的坚持为苏联带来了最后的胜利。同时，列宁格勒围城战成为了近代历史上，重要城市被围困时间最长、造成破坏最强和死亡人数第二多的包围战。而正是由于对列宁格勒的久攻不下，德军因为兵力被牵制，导致了莫斯科保卫战同样遭到了打击。后来1月27日作为解放列宁格勒的重大日子，被俄罗斯联邦政府设为“俄罗斯军人荣誉日”。

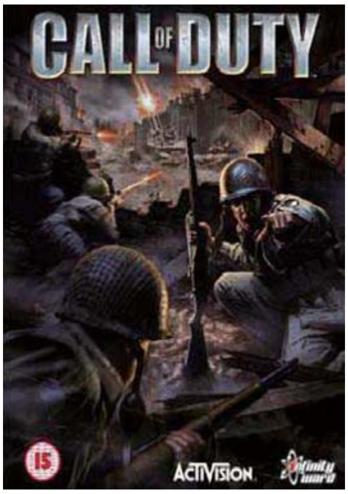

■算上底座和宝剑“俄罗斯母亲纪念碑”全高到达104米。

莫斯科保卫战上，一方面因为部分兵力在列宁格勒被延误，另一方面德军在莫斯科人民准备充分的防卫下，闪电作战丧失了其所向披靡的威力。德军虽然组织出了前所未有的强大兵力，但是在面对苏联军队设立的纵深长达三十万米的三道防线时，被拖入了长期作战的泥潭。虽然德军一度已经开进到莫斯科城下不足百公里，但最终因为寒冷天气和军士们逐渐丧失的斗志，于这场战役中落败。

1942年6月28日–1943年2月2日苏德双方又在斯大林格勒进行会战，这一场战斗成为了二战历史上伤亡人数最多的一次战斗。由于此次会战中双方都近乎陷入了疯狂，在战斗中基本不会区分平民与战士，战斗只剩下了杀戮。纵观整个人类文明史，其血腥程度也前所未见。这场战斗从斯大林格勒的周边地区开始，战场一直波及到斯大林格勒城内，苏联几乎全民皆兵在城内展开了誓死抵抗。在德军陷入城内战疲于应对之际，苏军又集结了新的力量，由城外对德军进行了围攻。在付出了巨大代价镇压了德军最后的抵抗后，苏联人民获得斯大林格勒会战珍贵的胜利。1945年二战胜利后，后人为了纪念这场战争中可歌可泣的英雄事迹，将斯大林格勒命名为“英雄城”，并在60年代在城外的马马耶夫岗上树立起了高达52米的“俄罗斯母亲纪念碑”。

游戏还原

2003年11月由Infinity Ward制作的《使命召唤1》于PS2/Xbox/NGC平台横空出世，当年第一次玩到这款游戏的时候，不知道有多少玩家被游戏所带来的冲击所震撼。想想在当时那个时期，《使命召唤1》能为玩家带来的享受已经达到了电影大片级别的体验。游戏画面在当时屹立于业界顶端，更加真实的场景氛围和更丰富的剧情，为“《使命召唤》系列”的首作创造了一个不可思议的高度。在本作的第十四章到十八章中，游戏用了四个章节来让玩家体验这场史诗级的战斗，也对斯大林格勒会战进行了绝妙的还原。进入苏联军队部分后，玩家会先乘坐一艘小船横渡伏尔加河，在船上军官不停的作着鼓舞士气的动员，船上还能看到紧张的发抖的战友，周遭环境中还会不时发生爆炸并有子弹掠过，在当时这绝对是罕有的游戏体验。在船只即将靠岸的时候，一个长官被敌人的子弹击毙，类似桥段也在“《使命召唤》系列”的其他作品中不时出现。军队登陆后游戏又向著名电影《兵临城下》的桥段做了一次致敬，当玩家走到物资发放员身边的时候，只领到了五发子弹就要向敌人发起冲锋。这段经典剧情在博得玩家们莞尔一笑的同时，也将战争的冷酷表现的淋漓尽致，虽然确实存在艺术加工，可试想当年有多少平民志愿军，真的可能连把枪都没有就奋勇地向敌人发起了冲锋，只为了保护自己的家园和亲人。在抢滩登陆的过程中，本作还有一次堪称为经典的爆炸场面，其音效和爆炸的细节在当时都是顶尖的素质。进入城内后，玩家需要与敌人进行一段巷战，这段内容中《使命召唤1》的战场显得空前立体，敌人会隐蔽在战壕中，也会在楼顶对玩家发动狙击，这些进化简直可以说拔高了射击游戏中战场设计的标杆。游戏的第十八章，制作组又依据一位幸存老兵的真实经历进行了精心还原，玩家将需要守在一栋建筑的六楼打退敌军的围困等待友方支援。《使命召唤1》出现后，就成为了一款令同期射击游戏黯然失色的游戏。另外当年的《使命召唤1》PC版曾在国内正版发行，而令人想不到的是代理的公司竟然是上海育碧。因为苏德战役在二战的重要性，除了《使命召唤1》之外几乎所有讲述二战欧洲战场的游戏都会对这一段历史有所提及，其续作更是在游戏开篇的几个章节中，就再一次对这些战役进行了还原。




■只发给我们五发子弹的军需官。

偷袭珍珠港

战事介绍

1941年12月7日，太平洋的太阳刚刚升起的时候，原本惬意的驻扎在夏威夷港口的美国海军突然遭受到了日军空军的袭击。由于日军的袭击太过突然，美军方面应对不及，在这一次袭击中吃了大亏。350多架日军飞机在短时间内对美方海军基地实施了两波轰炸，配合空军投下炸弹所制造的混乱，日军海军也通过潜艇向美军战列舰和巡洋舰发射鱼雷。由于当天美国海军正在周末的休假期内，根本来不及对袭击做出反应，当许多美军士兵被突如其来的爆炸所惊醒时只能仓促自卫。占据了绝对先机的日军在90分钟内就结束了这一次袭击，最终日本重创美军海军，共炸沉了两艘驱逐舰和四艘战列舰。同时美军还损失了188架飞机，数量更多的建筑物、飞机和船只在攻击中受损。袭击结束后美方称日本的此次袭击是极度无耻的行为，次日美国总统罗斯福发表了“国耻”演讲并签署了对日本法西斯的正式宣战声明。随后德军与意大利等轴心国也向美军宣战，在美军进行宣战回应后二战进入了最大规模的阶段，同时日美开始了太平洋战区的战争。日军对珍珠港的偷袭虽然名气响亮，然而实际上这一事件却众说纷纭，许多观点都表示美国对此次事件早已做出了防范。首先就损失而言虽然日方以低于美军十倍的伤亡优势占了不小的便宜，但是美方两千余人的伤亡也说不上惨重。另外所谓被日军炸毁的重要战舰，其实很快就被美国打捞出水，并快速对这些战舰进行了改造。除了几艘原本就接近退役的老旧船只外，美军实力并未受到严重打击，整修后的战舰实力上反而更加强大。而日本原本最想击沉的美军航母，在珍珠港事件当天却根本不在港湾内，美军的飞机也早早就被分散安置，不过由于此次事件导致美军全面参与二战，无疑是加快了法西斯轴心国走向灭亡。



■在珍珠港遭受轰炸的美军。

游戏还原

虽然对比之后的太平洋战争，珍珠港事件并没有对美国造成多么惨重的损失，但是美国人对这一次袭击却相当看重，不仅将这一天定为“国耻日”，之后所有与太平洋战争有关的游戏都会对这一次袭击进行描述，而这一次事件，也几乎成为了所有太平洋战争游戏的标准序章。2003年11月11日，由EA发行的《荣誉勋章 日出》就在开篇部分对珍珠港事件进行了真实还原。游戏开始处一副象征日军的旗帜融于太阳，之后一对美国情侣出现在了夏威夷的沙滩上，伴随着浪漫的音乐，游戏开头简直如梦似幻。不过可能是因为游戏在“双十一”发售日，这对佳人的“报应”随之而来。一声声爆炸响起，主角约瑟夫·格里芬与战友结束了自己的美梦，慌乱的从战舰中逃出，在一轮战斗后幸存下来的格里芬奔赴了太平洋战场。本作开篇部分对珍珠港事件的还原非常经典，后面的剧情也颇有新意，游戏音乐为了配合不同场景还加入不少东方元素。不过可惜的是游戏画面和射击手感等多方面都有瑕疵，游戏整体素质出现了问题，业界对本作的评价也比较低。加之同时期出现了射击游戏新贵《使命召唤》作为对比，本作素质就显得更加低劣。时至今日推出了十几作的《使命召唤》还可以年年大卖的情况下，“《荣誉勋章》系列”却早已淡出了玩家们的视线。





《空中冲突 太平洋航母》也是一款制作了珍珠港事件的游戏，本作于2012年12月7日也就是美国的“国耻日”发售，登陆PS3和Xbox平台。与《荣誉勋章 日出》不同，游戏会从空中战场还原珍珠港事件，由于已经到了上一代家用机的末期，除了一些超大作外，其他类型游戏只要不是特别的雷作，画面表现基本都可以保持在一个水准之上。虽然称不上顶级的模拟飞行游戏，本作还是有一些亮点。游戏中玩家驾驶飞机时的多种视角均有不错表现，场景贴图制作比较细腻，轰炸航母的感觉也非常爽快。另外，玩家可以在游戏中选择加入日军阵营，这在讲述太平洋战争的游戏中是少有的一种体验。

库尔斯克会战

战事介绍

当苏联在斯大林格勒会战中获得巨大胜利后，开始了对德军的追击。在1943年7月5日－1943年8月27日期间，德军最后一次组织起了兵力企图进行反击，两方再次于库尔斯克展开了会战。从斯大林格勒败退后，且战且退的德军发动哈尔科夫战役重新夺回了一些主动，并振奋了将士们的士气，终于再一次聚集起了兵力企图对苏联进行反扑。虽然实际上本次名为“堡垒”的反击计划在德军内部产生极大分歧，不少人认为苏联已经做好了防御的准备应该取消反击，但最终疯狂的德军还是实施了这一计划。面对早已做好充分准备的苏军，德方的进攻遭遇了强大的阻击。不过令苏联意外的是，即使做出了如此严密的防御工事，德军还是一路突破了防线并推进到了普罗霍罗夫卡城下。此时集结起来的德军主力和苏联军队在这里进入了库尔斯克会战的高潮——普罗霍罗夫卡坦克大战。历史学家认为双方参与此次会战的坦克及移动火炮数量共有1500余辆，虽然后世有人提出所谓坦克大战可能参战数字只有600多辆，还不到原先认为的一半，不过这次会战依旧是一场规模空前的坦克大战。在库尔斯克会战结束后，苏联完全占据了战争的主动地位，这也成为了苏德战势的最后一个转折点，从此盟军开始大步向着反法西斯战争的胜利迈进。



游戏还原

由于发生在斯大林格勒战役之后，虽然库尔斯克会战双方伤亡同样惨烈无比，不过却很少得到游戏制作方的青睐。另外本次会战最大的特点是坦克大战，所以许多一线射击游戏也无从下手。2004 年 9 月发售的《使命召唤 联合进攻》中曾有过库尔斯克会战的相关内容，说起《使命召唤 联合进攻》可能不少玩家还会觉得陌生，本作其实就是《使命召唤 1》的一部资料片游戏。虽然这部资料片并非 I 组出品，而是外包给了 Gray Matter Interactive 全权负责。不过制作过《重返德军总部》的 Gray Matter 还是出色的完成了这部作品，之后双方又再度合作为《使命召唤 2》制作了一部资料片《使命召唤 2 红一纵队》。说回游戏《使命召唤 联合进攻》在游戏中通过几个关卡很好的对库尔斯克会战进行了还原。游戏中玩家要先抵挡住德军的进攻，反击开始后要躲在坦克身后徒步推进。解决掉德军据点后，玩家还会进入坦克与其他友军坦克共同与纳粹坦克展开激烈交锋。关卡中双方坦克在很近的距离就会互相开火，子弹打在坦克上的跳弹还会产生火花，细节表现丰富无比。不过双方坦克的差距在游戏中并没有得到真实还原，没有出现一个强力的敌人成为了一个小小的遗憾。


■外包的《使命召唤》素质同样出色。

如果希望体验最真实的坦克大战，目前最出名的应该要数《坦克世界》。这部在世界范围内备受推崇的坦克模拟游戏，也登陆了家用机平台。在这部作品中夏季的普罗霍罗夫卡和冬季的哈尔科夫两张地图，都是对这一段战役的还原。作为专业的坦克模拟游戏而言，《山口丁》对坦克操控的真实还原要远远的超出其他游戏许多。

太平洋战争

战事介绍

自珍珠港事件后，美方正式向日军宣战，太平洋战争全面爆发。自 1941 年 12 月 7 日至 1945 年 9 月 2 日太平洋战争持续近四年之久。战争范围波及太平洋、印度洋和东亚地区，参战国多达三十七个国家，战争涉及人口达十五亿人。当然战争波及人口如此之广，主要因为中国和印度两大被侵略国的庞大人口基数。实际上美日两国发生在太平洋战争的战役中，由于多为海战真正阵亡的士兵数量和苏德之间还是有着极大差距。大部分太平洋战场的阵亡人数，都是出自亚洲的落后国家。面对美国这样大国的正式宣战，日军根本没有抵抗的能力，如果不是太平洋战争多为岛屿争夺战和海战，日军方面可能同样遭到对阵苏联时的溃败。虽然借助了一部分地利，日军在太平洋战争中还是一直被美军按着来打。一些大家耳熟能详的战役如中途岛战役、瓜岛战役、贝里琉岛战役、硫磺岛战和冲绳岛战役。日军在战败之余，每一战都要付出数倍或者十倍的人员伤亡。在双方伤亡数最多的一场战争冲绳岛战役中，盟军投入二十四万人进攻十万日军驻守的冲绳岛，由于冲绳岛的重要战略位置，双方对这一场战役的重视程度远高于太平洋战场上的其他战役。最终盟军在伤亡七万名战士的情况下，解决并俘虏冲绳岛上誓死抵抗的日军士兵获得了战斗的胜利，这也是太平洋战场发生的双方人员伤亡最接近的一次战争。在夺取冲绳岛后，美军已经获得可以直接进攻日本本土的战略优势。而由于冲绳岛战役付出的代价过于惨烈，也终于促使美方决定对日本实施核打击。


■美国硫磺岛战役纪念雕像。

除了可以称作太平洋战争终极大决战的冲绳岛战役外，其他发生在太平洋战区的战役其实规模都非常小。在美军大获全胜的中途岛战役中，日军赤城、加贺、苍龙、飞龙 4 艘航空母舰被美军大破沉没，而美军不仅舰船损失极小，战役中阵亡士兵仅有 300 多人，其中 172 名阵亡士兵为飞行员，也就是说实际上美军舰船根本没有被日军所杀伤。同样的瓜岛战役中日军伤亡约两万五千人，美军仅为 5800 人。贝里琉岛战役中美军以高于日军三倍的兵力令日军阵亡一万多人，己方只付出了不到 1800 人阵亡的微小代价。硫磺岛战役与贝里琉岛战役相似，美军兵力仍旧为日军三倍左右，而最终阵亡人数也要远低于日军。面对不管是科技装备还是兵力数量都远高于自己的美国军队，日本其实在美国对其宣战的时候就已经注定了会在战争中失败。如果不是日军悍不畏死的抵抗，可能太平洋战争的结束会更加快速。

游戏还原

因为太平洋战场的独特地理环境，在游戏主机尚未获得足够机能的初期，几款以太平洋战争为主题的游戏都是以舰船类策略游戏为主。一直到后来 PS2 时代才逐渐开始出现一些射击游戏，从陆战部分还原日美之间这场战争。其中表现效果最好的游戏，当属《使命召唤 战火世界》。在欧洲战场已经被几大射击游戏系列用到烂大街的时候，《使命召唤 战火世界》适时的将游戏拉到了太平洋战场。由于当时的"《使命召唤》系列"依旧稳稳地成为了最卖座的射击游戏，像《荣誉勋章》和《战火兄弟连》这些老派系列已经无力再与之竞争。游戏流程从马金岛到贝里琉岛战役到最后的冲绳岛决战，共用了八个章节来讲述这一段战争历史。游玩过游戏的玩家，一定不会忘记在登上岛屿后遇到的日军疯狂的抵抗。游戏的血腥程度也达到了系列的巅峰，对太平洋战场上日军的凶悍进行了真实的还原。同时在本作之后，因为《使命召唤 现代战争》带起的风潮，看到了新的出路的各大游戏厂商不约而同的放弃了二战题材，为旗下的战争游戏寻找新的战场，《使命召唤 战火世界》成为二战题材射击游戏的绝唱。

早在 1997 年 EA 就曾在 PS1 平台发售过名为《中途岛之战》的舰船类对战游戏，这部作品共为玩家提供了八种不同级别的舰船和潜艇，这些舰船的建模就早期主机而言很是出色，船体的移动和攻击方式也有很大差别，像是体积巨大的航空母舰，在拥有施放战斗机进行轰炸的超强攻击力的同时，移动却缓慢无比。进入游戏后玩家需要选择双人对战或者与 AI 较量，不过遗憾的是游戏只有一张对战地图供玩家选择，让游戏少了很多战斗的变化。另外近年来还有像《海军突袭 杀戮狂潮》和《战争之翼 第二次世界大战》这样的潜艇或飞行模拟游戏，虽然表现一般，但都从不同角度丰富了太平洋战争主题的游戏类型。


■游戏中惨烈的岛屿争夺战。

阿拉曼战役

战事介绍

非洲战争最初由轴心国中最不靠谱的意大利人挑起，但是意大利在非洲战场完全不是英军的对手，之后德军方面由于看重北非的战略位置派兵进入非洲战场。因为北非并不是德国的主力战场，北非战争中同盟国与轴心国一直处于势均力敌的状态，胜负方面均没有占到什么优势。直到 1942 年阿拉曼战役的爆发，才改变了非洲战局的形式。阿拉曼战役从 7 月起到 11 月初德军战败，共经历了两次会战。在第一次阿拉曼战役中，德意联军的装甲师团对盟军在阿拉曼的防线进行了攻击，但是被盟军成功阻止。在之后长达一个月的进攻中，德军将领隆美尔几度变更进攻重点，虽然说得上是智计百出却均没有达到预期目标，双方在这场战役中均消耗了大量资源。虽然第一次阿拉曼战役看上去是德意联军获得了胜利，但对盟军势力却没有形成有效打击，反而是德意联军因为过度的消耗，造成了之后阿拉曼二次会战时大败而归。第一次阿拉曼战役中获胜的德意联军，在 10 月底遭到了盟军代号为“捷足”的反攻，这一次会战在英军将领蒙哥马利的指挥下盟军方面大获全胜。双方经过十二天的激战，德意联军的击退到突尼斯边境地带，在撤退期间意大利四个师团军向英军投降，德军独木难支下节节败退，直至 1943 年 5 月被盟军完全逐出非洲战场。另外阿拉曼战役和同时期发生的斯大林格勒战役和瓜岛战役，共同吹响了世界范围内反法西斯战争的反攻号角。


■“沙漠之鼠”蒙哥马利。


■“沙漠之狐”隆美尔。

游戏还原

因为意大利方面令人意想不到的表现，令非洲战场局势的激烈程度甚至比日军被全线压制的太平洋战争还有所不及。游戏中对非洲战场进行描述的游戏也少之又少，其中比较知名的应属《使命召唤 2》中的一部分。作为首发游戏登陆 X360 平台的本作，在画面上与前作相比有了翻天覆地的进化。游戏中漫天的黄沙和辽阔的非洲大陆都给人留下了极为深刻的印象，游戏中玩家将会和普莱斯队长并肩作战，从阿拉曼战役一路从利比亚将德军打退到突尼斯。除了早期意大利的惨败外，本作几乎完整的还原了非洲战场的全部过程。


■狙击精英独特的透视视角。

另外一款比较为玩家所熟知的讲述非洲战局的游戏是《狙击精英 3》，游戏中玩家将扮演一名传奇狙击手在战场上为盟军提供重要支援。《狙击精英 3》游戏整体更偏向于战术而不是枪法，玩家在战场中往往需要解决许多麻烦才能进入最后的狙击阶段，这也让本作在玩法上产生了不少值得研究的地方。另外作为世界上两款最知名的使用 X 光透视视角的游戏之一（另外一款当然是《致命格斗》），本作在射击时的暴力表现堪称极度真实，每一发子弹击中敌人后都可以慢放甚至是回放，这样的表现方式也让游戏的狙击部分变得更加有趣。另外在本作中还有一个叫做“狩猎灰狼”的任务，这个任务根据二战中的流言改编，游戏中玩家最后会狙杀掉疑似希特勒的人物。

诺曼底登陆

战事介绍

1944 年 6 月 6 日早晨 6 时 30 分，同盟国集合了英、法、美和加拿大众多兵力在欧洲战场西线发动了代号为“霸王行动”大规模的进军，盟军从诺曼底登陆对法西斯德国发动反攻，这一次行动也成为了人类历史上规模最大的一次海上登陆作战。当时在苏德双方在欧战东线战场打的不可开交之际，英法在欧洲西线还是无法组织起有效的反击。他们只能通过小规模袭击对德军进行骚扰，苏联曾经在于英国发表联合公报时表示过多英军无力反击的理解，但是英国方面也承认自己在欧洲西线战场所尽到的义务远远不足。在斯大林格勒战役的关键时期，苏联曾要求英美方面在欧洲西线发动登陆牵制德军力量，此时英军仓促派出一支 6000 余人的突击部队在法国第厄普登陆，结果以 5810 人的伤亡惨败。为了有效打击纳粹德国，盟军虽然认识到非常需要一次登陆作战打开欧洲西线战场，但是却再也不敢贸然行动。从 1943 年初期盟军方面就在不断修改这次登陆作战的计划，几经商议后盟军确定了康坦丁半岛、加莱和诺曼底三处较为适合登陆的地点。之后由于康坦丁半岛地形狭窄不适合大军登陆而放弃，最后选取了德军守卫较为薄弱的诺曼底作为登陆地点。一直到 1944 年 8 月 25 日作战结束，盟军共调集了 36 个师团，总兵力共计 288 万人。当盟军通过诺曼底重返欧洲大陆后，腹背受敌的纳粹德国在战略上陷入了绝对被动，至此盟军展开了势如破竹的反攻，一举获得了战争的最终胜利。同时此次登陆也为法国人民重新夺回了领土的控制权。



游戏还原

诺曼底登陆作战作为历史上最大规模的登陆作战，同时也是盟军对纳粹德国大规模反击的开始，一直是各大游戏最为喜爱的题材。我们玩到的所有二战游戏中，几乎都会以诺曼底登陆为标志，一直在游戏中打进柏林获得战争的胜利。其中育碧出品的《战火兄弟连》是对这一段战争描述最详细的游戏系列，虽然这个系列在素质上并不能算是顶尖，但是其胜出的理由是“专一”。这个“专一”说的倒不是感情，而是系列一共三部作品全部都在讲述诺曼底登陆到攻占柏林这部分内容。虽然每一部的侧重点不同，但是三部曲下来都会讲到诺曼底，相信也不会找到其他游戏，可以在还原诺曼底登陆这方面与之一较高下了。另外虽然游戏的手感和画面表现都没有什么出彩的地方，但是育碧却找到了另外一种独特的表现手法，让本作显得与众不同。与其他射击游戏重点渲染硝烟弥漫的战场有所不同，这个系列非常注重对角色的塑造，游戏前两部中角色之间还会有一些小小互动，这种处理方法让系列中的角色都变得有血有肉起来。

《使命召唤 2》中也有诺曼底登陆部分的描写，相信不少玩家应该记得在登陆的过程中，那几个还没有下船就被乱枪打死的战友吧。

而要说业界评价，2002年的《荣誉勋章 联合突袭》可以说是塑造诺曼底登陆，最早也是最成功的一款游戏。在关卡中玩家首先要乘船登陆，此时身边的船只有不少都被德军的炮火击沉，船只靠岸后自己眼前的战友还没有下船也都成了敌人的枪下亡魂。这一段对战场的残酷刻画的相当到位，之后玩家要通过很长的一段浅滩才能通过敌人在沿海所设置的防线，这段路上还有不断的有友军战死，场景中也遍布着同伴们的尸体，媒体普遍认为这一段游戏的评价足以和《拯救大兵瑞恩》相提并论。



攻占柏林

战事介绍

1945年4月16日–5月9日，获得了战争绝对主动权的盟军攻入德国首都柏林。在同盟国庞大兵力的进攻下，纳粹德军依旧负隅顽抗，在突破奥得河和尼斯河的防线后，盟军部队正式进入柏林。纳粹德国面对苏军的多线强攻，展开巷战与盟军周旋，尽管如此德军已经阻止不了战败的命运。4月27日盟军攻入柏林中心区，25日对柏林形成包围，4月29日盟军进攻国会大厦受到了德军誓死抵抗，最终几乎全灭敌军才获得胜利，攻占国会大厦后苏军旗手阿卜杜勒哈基姆·伊斯梅洛夫将苏联红旗插上了国会大厦屋顶，4月30日面对兵临城下的盟军，纳粹德国已经无力回天，法西斯的邪恶首领希特勒在总理府的地下室饮弹自尽。随后德军卫戍司令魏德林将军率部投降。1945年5月2日柏林会战结束。5月9日德军统帅部代表凯特尔元帅在柏林签署向同盟国的无条件投降书。这次战役胜利后，德国彻底失去反攻的能力，德国法西斯正式灭亡欧洲战事也宣告结束。

游戏还原

攻占柏林的经典画面在许多游戏中都有所体现，游戏中的这一部分更多会倾向于一种情绪的宣泄。每一款游戏都有其不同的处理方式，玩家玩到这里的时候无一不是心潮澎湃。回想起整部游戏的浴血奋战，当玩家拿下柏林后，应该都会为这段荡气回肠的历史所动容。要说在这方面做得最好的个人觉得还是《使命召唤 战火世界》，因为在这部作品中玩家会在柏林经历德军最猛烈的反击，在德国国会大厦部分的战斗中，即使明知道胜利就在眼前可还是要经过如此惨烈的战斗。当玩家伴随着莫扎特的《安魂曲》中，一步步冲向国会大厦的顶层，并亲手将苏联的旗帜插在国会大厦上面后，这一刻不仅成为了游戏史上永恒的经典，相信对每个玩家而言也会是一段无法忘却的记忆。

EA出品的《荣誉勋章 空降神兵》也是一款讲述二战最后发生在德国境内战争的游戏，本作中玩家需要扮演一名伞兵从完全不同的角度经历诺曼底登陆后的这些经典战役。虽然落地后游戏就变得和一般射击游戏无异，不过能从空中对德军发动奇袭这样的体验在其他游戏中很难有所体验，所以这款游戏也算是有着自身独有的特点了。



中国抗日战争

战事介绍



说到抗日战争，相信不用多做介绍，每一名中国人都应该对这段历史有着深刻的认识。虽然当年面对日本的侵略，我国在军事实力的孱弱导致了我们受到不断的欺压。在我国人民的不懈坚持下，我们成功获得了战争的胜利，并且有效牵制了日军兵力为太平洋战场的胜利做出了贡献。我国的抗日战争，也被世界范围认可为反法西斯战争胜利的重要组成部分。在抗战期间，我国曾先后与日军爆发过淞沪会战、武汉会战和百团大战等大规模战役战役。虽然正面战场无法取得优势，我国军民却以游击的战斗方式和日军周旋，抗战期间我国军民在与日本法西斯的英勇战斗中伤亡数超过3500万人。

游戏还原

多年来，由于我国游戏开发团队受到技术和资金的多方限制，始终没有推出过以抗日战争为主题的大型游戏。所以抗日战争为题的游戏很少没有出现在主机平台上，为数不多的相关作品也都是一些规模很小的PC游戏。不过随着国行市场的开放和游戏开发者实力的不断进步，在不久的将来也许我们也会在主机平台上玩到抗战主题的游戏，用不一样的方式重新见证着一段历史。PC上有一款名叫《抗日 血战上海滩》的射击游戏，想必不少玩家都玩过，或者至少有所耳闻。游戏以卢沟桥事变后，中日所进行的“淞沪会战”为背景，玩家扮演名叫龙成华的抗日英雄，奔赴敌后完成一系列重要任务，并最终手刃日军第三舰队司令——长谷川清。作为少有的抗日游戏，本作的素质尚可，虽然无法与欧美大作相比较，但因为是国人创作，所以场景中对旧上海有着不错的还原，另外一些天马行空的武侠要素也让游戏更具中国特色。



结语

战争胜利70年后，大家都习惯了和平，人们也都没有经历过战争所带来的痛苦。不少性格火爆的玩家在玩战争游戏时，会在那些刺激的游戏影响下肾上腺素激升。外国不少暴力事件还时不时爆出，当事人是因为玩游戏而产生如何如何的暴力倾向。但是在着力描述战争场面的同时，其实大部分游戏都在传导一种思想，制作组更想让玩家们看到战争的残酷，而不是疯狂的一面。几乎所有的战争游戏中，我们都会有并肩战斗的战友倒在战场上，在我们操控角色获得战斗胜利的同时，我们也目睹了战场上一条条生命的逝去。在游戏中我们拿起手柄就可以捍卫自由与和平，而放下手柄后我们也应该去反思战争的残酷，不是幻想着如何向敌人倾泻子弹。毕竟幸福生活来之不易，我们更应该懂得珍惜。

这个夏天你错过了什么

暑期后电影指南

文 rebmaz 编 初心者 美编 anubis

每年的七八月份，总是我们这些欧美影迷颇为尴尬的时段。这个时期国内电影票房依然火爆，但因为一些不能细说的秘密，我们总是没有太大动力走进影院。与往年相比，今年的暑期档尽管有诸如《大圣归来》、《再次出发》、《模仿游戏》这样的佳作让我们聊以自慰，但仍然有很多国外的精彩电影未能与全球同步上映。好在，暑期档就快过去，迈入九月会有很多大片接踵而至，让我们来细数一下那些即将到来，值得我们进入影院一看的影片。



头脑特工队

Inside Out

北美上映时间：2015年6月19日
中国上映时间：2015年10月8日
期待指数：★★★★★

近些年因为皮克斯出品的《汽车总动员2》、《勇敢传说》口碑的褒贬不一，《恐龙当家》的推迟上映，让很多人担忧皮克斯已经讲不出新颖、引人入胜、老少咸宜的故事，甚至发出了皮克斯日落西山的感叹。《头脑特工队》作为皮克斯工作室的第15部动画长片，显然并没有走上上述几位前辈的老路，IMDb 8.6分、烂番茄98%的新鲜度让我们对这部动画电影充满了期待。据说故事的灵感正是来源于导演女儿的成长经历，讲述了一个小女孩心中快乐、恐惧、厌恶、悲伤、愤怒这五种情绪的冒险故事。从题材可以看出，这又是一部通过普通而不相关的事物讲述一个孩子觉得有趣而大人颇有感触的故事，这也是皮克斯所最擅长的题材。本片的导演是曾经指导过《怪物公司》、《飞屋环行记》的皮特·多克特（Pete Docter），而动画电影《机器人瓦力》的编剧也有参与制作。相信导演深厚的故事讲述能力和个人的亲身感触会为我们展现一部精彩而饱含感情的动画电影。



▲孩子的成长与家庭关系是皮克斯长期关注的主题。



碟中谍5神秘国度

Mission：Impossible-Rogue Nation

北美上映时间：2015年7月31日
中国上映时间：2015年9月8日
期待指数：★★★★★

作为叱咤好莱坞30余载的一线明星，近几年阿汤哥似乎不再醉心于对奥斯卡小金人的追求，改为每年交出至少一到两部的流水线好莱坞大片。这些A级制作电影当然不可能都口碑爆棚，票房大卖，但是其中惟一不能允许失败的电影大概就是“《碟中谍》系列”了。

1996年《碟中谍》横空出世，充满悬念的谍战剧情和令人眼花缭乱的高科技道具，当然还有经典的配乐，让人们看到《007》谍战电影的后继有人。就如同《第一滴血》之于史泰龙、《终结者》之于施瓦辛格，经过这十几年阿汤哥的保驾护航，“《碟中谍》系列”也已然成为了汤姆·克鲁斯电影履历里最重要的标签。而我们细数每一部的电影导演，《碟1》的布莱恩·帕尔马（《疤面枭雄》、《魔女嘉丽》）、《碟2》的吴宇森（《英雄本色》、《变脸》）、《碟3》的J·J·艾布拉姆斯（《迷失》《星际迷航》）、《碟4》的布拉德·伯德（《超人特工队》、《料理鼠王》），可以看出，碟系的拍摄都会有最一线的导演掌镜来保证质量。但是我们也应看到，因为阿汤哥的个人色彩过于浓烈，各位导演的特点多少有些被抹杀。与此相对，《碟5》的导演克里斯托夫·麦奎利并不是一个出众的导演，能拿得出手的电影也只是2012年的《侠探杰克》，

但是这位导演也曾参与了汤姆·克鲁斯主演的《明日边缘》、《刺杀希特勒》的电影编剧工作。相信多次的合作，会让导演与阿汤哥产生不亚于前几部的化学反应。



当然，碟系最大的看点还是阿汤哥每次在电影中的搏命表演，飞驰火车上的打斗、摩托车追逐戏、上海明珠电视塔的纵身一跃、无钢丝攀爬迪拜塔等，无一不成为了影史经典桥段。这次据说阿汤哥会无装备潜水6分钟再次挑战人类极限。如此卖力的演出，难道不值得我们去影院贡献一张电影票吗？对于这个系列，我们惟一要担心的就是阿汤哥什么时候才能钦点出接班人！



▲阿汤哥依然在《碟中谍5》中上演了搏命表演。



终结者 创世纪

Terminator Genisys

北美上映时间：2015年7月1日

中国上映时间：2015年8月23日

期待指数：★★★★

《终结者》系列”对于笔者个人和岁数稍大点的影迷来说，可能意义远大于电影本身。当还是孩子的我们刚刚接触到欧美大片，看到如《终结者2》这般火爆异常的电影时，已经不自觉间把这部电影推上了神坛。

《终结者2》成功之后，这个IP成了烫手山芋，各个电影公司都知道它是一个很有群众基础的主题，但是想打造成新的经典，几乎是难于登天。因此，我们看到《终结者》的版权几易其主，后面两部的票房和口碑也不尽如人意。平心而论，《终结者3》与《终结者2018》并不是很糟糕。《3》里女终结者的出现足够亮眼，《2018》里致敬前两部的经典元素不胜枚举，无论怎么看起码也算是爆米花级电影里的精品了。但IMDb一个6.4分，一个6.7分的评分，实在不能与第一、二部8.1分、8.5分的高分相提并论。究其原因，大概是詹姆斯·卡梅隆导演在《终结者2》中将这个系列的视



觉特效、时间线索讲到了极致，为后面续集竖起了不可逾越的高峰，无论怎么拍都无法让影迷或是终结者粉丝满意了。

从这部新《终结者》的预告片可以看出，此次的新型终结者有别于经典的液态金属，是一种颗粒组合型机器人。虽然确实也算一种创新，但是显然还无法达到当年T-1000出场时的惊艳。而卡尔·瑞斯与T-1000同时出现，可见剧情融合了第一部与第二部的元素，这的确是一种很讨巧的做法，很多经典桥段只要照搬都能算是致敬了，把这一部算作重启之作也并不过分。从电影阵容的配置可见制片方对电影剧情并无太大信心，才会集合不同领域具有号召力的明星，诸如《权力的游戏》里饰演龙母的艾米利亚·克拉克、韩国影星李秉宪来扩大电影的影响范围，而电影主题歌由我国歌手张靓颖演唱足见制片方对中国市场的重视。

说了这么多缺点，笔者为何依然给了这部电影四星的期待值？在我看来，阿诺州长的回归就值上多加一颗星了吧。毕竟，他就是终结者本人嘛！



◀▲阿诺州长在《终结者 创世纪》里超越时间的两张剧照。



蚁人

Ant-Man

北美上映时间：2015年7月17日

中国上映时间：2015年9月18日

期待指数：★★★

还记得宅男之神乔斯·维登在社交网络上举起冰淇淋对导演埃德加·赖特（Edgar Wright）的默默支持吗？作为拍摄出《僵尸肖恩》、《热血警探》的名导，埃德加·赖特



因为与《蚁人》制作组的理念不合，退出了电影的拍摄。据说不合的理由，正是因为漫威高层要求在《蚁人》中融入过多的漫威电影宇宙元素。显然维登大神对漫威高层对导演自由创作的指手画脚也颇为不满。但是不得不承认，漫威打造的电影宇宙的确有其魅力所在。每个超级英雄的相互穿插、性格的冲突与互补、事件的环环相扣，让每一部看似简单的娱乐电影编织成一整套复杂的漫威宇宙大网。而《蚁人》作为漫威电影宇宙第二阶段的收官电影，对第三阶段的开篇《内战》可能有着承上启下的作用，地位也就可想而知了。虽然赖特导演退出了电影的拍摄，但由其打磨的剧本依旧是《蚁人》赖以拍摄的灵魂，相信这部超级英雄电影依然会保持轻松幽默又接地气的风格。因为蚁人的超能力是能大能小，想象一下蚁人放大缩小控制着蚂蚁穿梭于草丛和建筑物之中，这样电影的特效一定会很有看点。把它比作火爆升级版的《亲爱的，我把孩子变小了》还是很恰如其分的。



蚁人可能没有钢铁侠或美国队长那样的主角光环，但是他却有着不亚于以上两位的地位，比如漫画宇宙当中他是初代复仇者联盟的创立者之一，著名反派奥创其实由其创造。不过也可能正因为以上两个事实让电影选择了二代蚁人作为主角，以免与电影宇宙的第一阶段产生冲突。二代蚁人的扮演者保罗·里德可能名气并不大，大家对他的认识还是在《老友记》(Friends)里菲比的老公，但是他喜剧演员的经历也算与《蚁人》这部电影的气质相得益彰。由老戏骨迈克·道格拉斯来扮演一代蚁人汉克·皮姆肯定也会加重很多文戏戏份。有特效、有笑点又有文戏的本片，IMDb 7.8分、烂番茄 79% 的新鲜度对于一部漫画英雄电影来说算是可圈可点，很值得大家去影院一看。



小黄人大眼萌

Minions

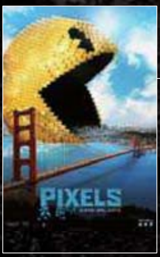
北美上映时间：2015年7月10日
中国上映时间：2015年9月13日
期待指数：★★★

两部《卑鄙的我》没有捧红大光头格鲁，却让那一大片黄黄的小人火遍了全球。的确，近些年很多动画电影里小小的配角都有抢走主角风头的传统，比如《冰河世纪》里的龅牙松鼠、《马达加斯加》的三只企鹅、《怪物史莱克》里穿靴子的猫。这些角色因为独特的形象，负责搞笑的角色设定，让他们都充满了人气，甚至还有机会升级为一部电影的主角。这群小黄人们因为两部电影的人气积累，也终于熬到了自己当主角的时候。

与其他动画配角升为主角不同，小黄人们除了嬉笑怒骂，没有常规语言的特点让他们很难推进故事的发展。尽管动画有诸如桑德拉·布洛克、乔恩·哈姆、迈克·基顿这样的明星担当黄金配角，但是我仍然很担心电影的故事质量。不过话又说回来，这样的电影也许也不需要多么有深度的故事。跟着几个傻呵呵的小黄人冒个险，被他们的蠢萌逗个乐，嘻嘻哈哈地度过一个半小时的快乐时间，这样的电影达到这样的效果也就够了。



▲小黄人们又开始在大银幕卖萌耍宝了。



像素大战

Pixels

北美上映时间：2015年7月24日
中国上映时间：2015年9月15日
期待指数：★★★

五年前，一个名叫《像素入侵》的创意小短片火爆了网络，老游戏里的像素元素突然成为了入侵地球的外星人，凡是被他们触碰过的物体都变成了像素。这个视频创意不但新颖，也唤起了很多当年玩红白机长大的玩家的美好回忆。喜剧明星亚当·桑德勒看到了这个创意的钱途，随即把它买下来，经过重新包装和扩容让它变成了现在即将上映的电影《像素大战》。

视频短片扩容成一部电影长篇的做法并不讨好。毕竟视频里的精华已经都展现过了，而剧本再如何编写扩容，也不会太有深度。可是，仔细回想下，难道我们从小没想过在大银幕上打一场游戏吗？看到这些经典老游戏的形象活跃在大银幕上本身就是一件很有趣的事。在电影预告片中我们可以看到诸如太空侵略者、大金刚、打砖块、大蜈蚣和吃豆人等等经典形象一一现身，这些都会让有游戏陪伴成长的人倍感亲切，而吃豆人六亲不认咬掉吃豆人之父岩谷彻的一只手的桥段也让人捧腹大笑。

近些年打怀旧牌的电影很多，但是恶搞地来讲一个故事的感觉其实也很不错。更何况，这次来拯救世界的竟然是三位分别擅长《吃豆人》、《大蜈蚣》和《大金刚》的游戏高手！好吧，这次终于轮到游戏玩家出风头了！



▲3D化的《太空侵略者》与《大金刚》的经典形象定会让老玩家倍感亲切。



神奇四侠

Fantastic Four

北美上映时间：2015年8月7日
中国上映时间：未知
期待指数：★★

单行本漫画销量一直不佳，之前的电影版拍到第二部就宣告烂尾，《神奇四侠》在两个领域里都算得上是命途多舛。漫威与福克斯公司关于《X战警》与《神奇四侠》的版权之争也足以写一部宫廷大戏了。为了夺回《X战警》与《神奇四侠》的版权，漫威甚至在今年作出了不再为《X战警》增加新角色，让《神奇四侠》停刊的冷血决定。但这些依然没有阻止《神奇四侠》电影的匆忙拍摄和上映。一般越匆忙干的事越可能砸锅，所以我们看到，《神奇四侠》果然扑街了！

今年Comic-Con上福克斯系漫威影星的全家福还恍如昨日。本来凭着《X战警》众多明星的加盟，福克斯已经将“《X战警》系列”打造成可以与《复联》抗衡的“航空母舰”，再加上神奇四侠的版权在握，只要拍得不至于太烂，足以完成像漫威宇宙那样的超级英雄大串场。现在看来，《神奇四侠》IMDb 3.9分的低分和烂番茄8%的新鲜度，应该也是创造了超级英雄电影的评分新低。如此低的口碑和票房，神奇四侠的四位英雄们往后估计也只能在《X战警》或者《X战警》solo类电影里偶尔做个客串了。



▲该合影包括了福克斯影业即将上映的《X战警天启》、《金刚狼3》、《牌皇》、《死侍》、《神奇四侠》的主要演员。

坊间谣传电影质量如此低的原因是导演与制作组高层相当不睦，拍摄时甚至要求拿幕布将拍摄过程遮起来，禁止制作组的人观看。到底孰是孰非，只有当事人自己知道了。这样赌气拍出来的电影，如果不是漫威铁粉，还是建议大家在家重新温习一遍《超人特工队》来得更爽快。



极速风流

Rush

北美上映时间：2013年9月27日
中国上映时间：未知
期待指数：★★★★★

其实这是一部在2013年就风光无限的电影，其中集合了导演朗·霍华德，主演克里斯·海姆斯沃斯与丹尼尔·布鲁赫，配乐汉斯·季莫。两位主演都在电影里奉献了最好的表演，导演深厚的叙事功力，编剧有深度的剧本，再配合汉斯·季莫大气磅礴的配乐，让这部并不是很有群众基础的F1电影充满了史诗气息，让很多影迷将其奉为了赛车类电影的NO.1。



▲电影很好地还原了传奇车手的形象。

我把这部电影放在这里，是因为今年初曾经爆出这部电影过审的消息，甚至IMDb都登出了6月5日在国内上映的消息。但是不知是何原因，电影并未如约与观众见面，这多少让人觉得有些遗憾。

当然，相信很多人已经通过各种渠道欣赏过了这部佳作，但我觉得如此好的电影还是值得去影院贡献一张门票的。想象一下，坐在大银幕前，被汉斯·季莫的音乐沸腾你的血液，让F1赛车快速的飞驰加速你的心跳，让两位车手的传奇人生摧残着你的泪腺，这样的影院观影感受是不可多得的。希望这部佳作在国内能有重见天日的一天。



暗杀

Assassination

韩国上映时间：2015年7月22日
中国上映时间：2015年9月
期待指数：★★★★

韩国导演崔东勋可能并不像奉俊昊、朴赞郁、黄东赫那些大导般如雷贯耳，但提到2013年在我国上映的韩国影片《夺宝联盟》可能大家就都比较熟悉了。这部影片正是由崔东勋拍摄，影片集结了全智贤、金允石、李正宰、金秀贤、申河均等一干韩国影星大腕，上演了一场群盗好戏，并获得了"韩版《十一罗汉》"的美誉。

从《夺宝联盟》可以看出，崔东勋导演是个商业片好手，并且能很好地驾驭诸多明星。这部《暗杀》也是一样，全智贤、李正宰、河正宇这样的明星同场飙戏，对影迷来说会是一场饕餮盛宴。影片讲述的内容是韩国抗日路数，相信擅长商业片拍摄的崔东勋导演会给这种抗日主旋律电影注入很多商业娱乐片元素，让我们这些在国内看恶心了抗日神剧的人换换新的口味。或许电影惟一要让人担心的就是近些年韩国电影爱把故事复杂化和催泪化的通病吧。而偏向于欧美口味的IMDb与烂番茄对该片分别给出了7.5分与80%的新鲜度，这样的评分已经相当难得。韩国的优秀电影其实也极少在国内上映，有如此难得的机会在大银幕欣赏韩国佳片，希望大家不要错过。



▲群星闪耀的《夺宝联盟》。



小王子

The Little Prince

法国上映时间：2015年7月29日
中国上映时间：2015年10月
期待指数：★★★

对于原著《小王子》，一千位读者可能就会有一千种解读方式。每个人生活阅历不同，因此都能在书中看到自己对人生的解读。人们乐此不疲地解析着玫瑰、国王、商人、点灯人、蛇、狐狸在书中的含义，并为自己的人生对号入座。《小王子》这样的著作，就如同《麦田里的守望者》和《百年孤独》一样，在很多读者心中已经上升到不亚于《圣经》的地位。

电影版《小王子》的制作团队足够强大，由曾指导过《功夫熊猫》的马克·奥斯本（Mark Osborne）团队精心打造，配音拉来了詹姆斯·弗兰克、本西尼奥·德尔·托罗、玛丽昂·歌迪亚等明星的倾情献声。从预告片里看，电影中不管是小王子和狐狸的造型还是黄绿色暖暖的色调都忠实地还原了原著中作者亲笔插图的特点。电影的硬件搭配已经相当豪华，视觉特效也一定能唤起原著粉丝的共鸣，但套用原书里的一句话："只有用心灵才能看清事物的本质，真正重要的东西是肉眼看不到的。"这么一部意义远大于内容的小说，拍成电影的难度也可想而知，一不小心可能就会落下费力不讨好的骂名。毕竟导演理解一部作品也是从自身的感悟出发的，能不能通俗地让大多数人找到共鸣，才是这部电影成功的关键。



▲本片忠实再现了原著中的插图。



这里的黎明静悄悄

Азориздесьтихие

俄国上映时间：2015年4月30日
中国上映时间：2015年8月25日
期待指数：★★★

即使你没有看过《这里的黎明静悄悄》，你也一定或多或少听过这样的旋律："正当梨花开遍了天涯，河上飘着轻柔的缦纱……"这正是《这里的黎明静悄悄》电影里的一首脍炙人口的歌曲。如果你走在大街上，轻轻地哼出这首歌的旋律，一定会有上了岁数的人在你旁边驻足，与你一起轻哼起这首著名的《喀秋莎》。

作为红色经典，1972年版的《这里的黎明静悄悄》已然成为了老一辈影迷的一座丰碑。影片讲述了苏联二战时期的故事：瓦斯柯夫上尉带领五位年轻的女兵，在初春沼泽遍地的广袤森林里与德军顽强抗争。电影在当时难得地以二战中几位无足轻重的女孩为着重点，展现了每位角色不同的性格特点，并真实再现了几位女孩在战争这个大环境下不得不做出的抉择、改变和牺牲。该片当年上映造成了很大轰动，并获得了1973年威尼斯国际电影节纪念大奖和奥斯卡最佳外语片的提名。

或许新版的影片并不会吸引现在年轻人的目光，关于二战女兵的故事也不够引起年轻人的好奇心，可是我想说的是，现在虽然影片种类已经非常多元化，但仍然没有多少能够吸引我们父母辈走进影院的影片出现。而这部新版的《这里的黎明静悄悄》的上映，或许是个难得的契机。让年轻的影迷与老一辈影迷一起走进影院，让年轻人与自己的父母一起观看一部电影，看看当年他们老一辈喜欢的电影，在用现代年轻人喜欢的技术拍摄后如何成为了一部让两代人都有共同语言的电影。这本身就是这部作品最大的功绩了。



文 初心者 美编 NINA

残暑见舞 动漫推介

特别企划 SPECIAL FEATURE

夏季的余热仍未退去，于是我本想向读者们推荐几部夏季动画，无奈在我的涉猎范围内 7 月番乏善可陈。一部“某段子”虽然很有话题性但是毕竟太露骨，什么时候被封禁也不奇怪。而且以个人比较看重的作画来评判，达到标准的也很少。因此这篇迷你特企将介绍几部上半年值得一补的动画，希望各位喜欢。

迷糊餐厅 第三季

WORKING!!!



■Staff

导演：镰仓由实
系列构成：吉冈たかを
音乐：MoNACA
人物设定：足立慎吾
动画制作：A-1 Pictures
原作：高津カリノ

以日常生活为题材的四格漫画，在改编成 TV 动画之后不管是因为原作未完结，还是为了在人气最高的时刻给观众留下最美好的记忆，往往都选择了在第二季画下句点。所以在一年前《迷糊餐厅》（WORKING!!）宣布要做第三季时，粉丝们除了惊喜之外，多少应该也有点担忧会不会开始走下坡。而从 Staff 表来看，第三季《迷糊餐厅》虽然基本保留了第二季的制作人员阵容（重点是足立慎吾和 A-1 的组合作画品质有保证），但监督再一次更换，毕竟第二季的监督要回去做《出包王女 Darkness 2nd》分身乏术。幸好新的监督镰仓由实在上一季也有担任几集的演出。本季开篇就透出一股老梗用烂的味道，在段子的衔接上似乎也有些生疏，但从第三集开始却泛起了别样的涟漪。佐藤在和八千代的初次约会中扶额不已，却情不自禁地突然打破了持续两季的冷静而冲动相拥。把小鸟游当作人肉沙包殴打了两季的伊波，居然一改傲娇的设定开始委屈自己。就连本该在最终话才有台词的松本也早在第三集就开口说话。更别提那几个迎面走都能错过相认机会的人终于有了交叉点。看似毫无进展的 Wagnaria 餐厅依然由“无聊”的小事件串联而成，但这一季的《迷糊餐厅》却无处不在地预示着剧中人物关系将更进一步发展，而打工日常也因为这样微妙的心态变化而变得更加有滋有味。原作漫画方面，正篇已经在单行本第 13 卷完结，而作为后日谈的《WORKING!! Re:Order》也正在连载中。顺带一提，漫画作者高津カリノ的另一部关于区役所公务员的四格漫画《跟班 × 服务》（SERVANT × SERVICE）在 2013 年已由 A-1 Pictures 动画化，集合了茅野爱衣、铃木达央、中原麻衣、樱井孝宏和丰崎爱生等当红声优，动画版人设比起《迷糊餐厅》更加接近原作者的画风，但故事情节同样是刻画了一帮完全不打算好好工作的怪人，在这里也向没有看过的朋友推荐补完。

■Cast

小鸟游宗太：福山润
伊波真昼：藤田咲
佐藤润：小野大辅
轰八千代：喜多村英梨
种岛白杨：阿澄佳奈
相马博臣：神谷浩史
山田葵：广桥凉

看点

豪华的声优阵容
安定的作画品质
轻松搞笑的日常



吹响！悠风号 Sound! Euphonium

2014 年的京都动画推出了 3 部 TVA 和 1 部剧场版动画，但 TVA 不是纯卖萌就是纯卖腐，把贺东招二的轻小说祭出来却是个故事线都走歪了的改编作，剧场版可以说挽回了一点“京阿尼原创”的颜面，但毕竟《玉子市场》的 TVA 不温不火的反响在前，所以对于京蜜来说，去年的京都动画并没有真正做出让人想要力推的作品。好在今年 4 月的《吹响！悠风号》一鸣惊人，这正是一部不得不推荐的作品。对于匠气浓郁

■Staff

导演：石原立也
系列构成：花田十辉
音乐：松田彬人
人物设定：池田晶子
动画制作：京都动画
原作：武田绫乃



■Cast

黄前久美子：黑泽ともよ
高坂丽奈：安济知佳
加藤叶月：朝井彩加
川岛绿辉：丰田萌绘
田中明日香：寿美菜子
小笠原晴香：早见沙织
中世古香织：茅原实里
泷升：樱井孝宏

看点

极佳的作画细节
真实的校园青春
汗与泪的交响乐

的京阿尼而言，原汁原味地将一部人气作品搬上 TVA 可谓驾轻就熟。原作《吹响！悠风号 欢迎来到北宇治高校吹奏部》是武田绫乃的第二本小说，她以自己在中学时代的吹奏乐部经历为蓝本，描写了吹奏乐部为了参加全国大会而齐心协力奋斗的故事，作者将京都宇治市的当地节日等元素写进了小说，天时地利的设定也

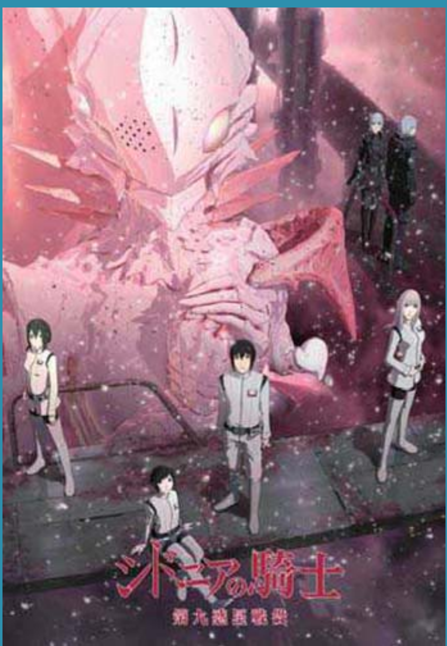


难怪会被京阿尼相中。顺带一提，原作中除了关东出身的角色，其他人说的都是关西腔，包括高坂丽奈，所以动画结束之后的剧情我实在不忍心靠小说补完……回到正题，抛开作画和音乐不提，本片对于近期的京阿尼来说就像是一次回归，也可以说是一个突破。一贯拿手的校园社团题材，这次却有了十分严肃正经的主线剧情，而不是通篇的日常生活加笑料。TVA 没有夏日泳装回、圣诞 COS 回、新年日出回的京阿尼传统三件套，却有着“全国大赛”的终极目标，让主人公用内心独白串起了她自己和吹奏部的成长历程。久美子是少有的角色设定，多虑、倔强却又心直口快，起初她更多地像是旁观者，被动地接受着他人的意见，但看不清自己的想法，直到高坂丽奈“爱的告白”让她发觉自己向往的是什么。不过比起伪百合、部员之间的争执和男女生的情愫，本片的重点还是整个吹奏部的蜕变所迸发出来的青春热力，而对于多人场面演出的准确拿捏，加上极其复杂的交响乐器描绘，京阿尼更是再次展示了其出类拔萃的映像表现力。



▲这里的百合都是骗人的。

希德尼娅的骑士 第九惑星战役 Knights of Sidonia



关乎人类存亡和外星探索的科幻作品总能勾起我们的求知欲，《希德尼娅的骑士》正是散发着这种神奇魅力的作品。原作漫画从 2009 年连载至今，而改编动画则是在 2014 年推出了第一部，之后以第一部总编集的形式制作了剧场版，今年 4 月放送的第二季《第九惑星战役》已经完结。不管是漫画还是动画，《希德尼娅的骑士》或许都是一部需要经过推荐和推广才能让人想要尝试观看的作品。因为贰瓶勉的画功实在是令人不敢恭维，就像是《进击的巨人》那样，动画版还原了作品的神韵，虽然第一印

■Staff

导演：濑下宽之
系列构成：村井贞之
音乐：朝仓纪行
人物设定：森山佑树
动画制作：Polygon Pictures
原作：贰瓶勉

象还是会筛掉不少观众，却已经是对漫画版进行了很大程度的美化。而且本片还有一个让人容易抵触的地方，那就是“全 3D 的日式动画”。日式的 3D 有别于皮克斯和梦工厂，为了追求传统手绘的逐帧动画观感，《希德尼娅的骑士》有时候看起来就像是木偶戏那样生硬。不过当你抛弃这一切对于视觉的表面成见时，就会被作品的庞大构思所吸引。人类在遭受外星生物“奇居子”袭击，失去了地球乃至整个太阳系之后，依靠类似“希德尼娅”的播种船维持着种族的繁衍生息。希德尼娅上的人类为了适应宇宙生活，采取了基因改造和克隆的方法，能够进行光合作用。而在希德尼娅底层长大的主人公谷风长道却更像是普通人。某日，他为了食物溜进了上层，阴差阳错地成为了机器人“卫人”的操纵士，并成为人类时隔百年再次迎战奇居子时的英雄。在第二季中，希德尼娅将对奇居子的根据地之一进行袭击，而人类与奇居子的关系却不止于此，掌权者的阴谋、人类对力量的欲求、奇居子和人类的融合，然而这些深层的命题还没有被彻底探讨，在《第九惑星战役》中更多地刻画了围绕主角长道的感情戏，即使有高人气人外角色绁的加入，太多的日常还是让人对这部硬派科幻有些意犹未尽。



■Cast

谷风长道：逢坂良太
白羽衣绁：洲崎绫
科户濑伊扎那：丰崎爱生
绿川缬：金元寿子
崎神海苔夫：樱井孝宏
仄姉妹：喜多村英梨
小林舰长：大原さやか

看点

人外生物萌点觉醒
庞大的科幻世界观
3D制作的日式动画

忍者杀手 Ninja Slayer From Animation



■Cast

NINJA Slayer：森川智之
Dragon Yukano：种田梨沙
Nancy Lee：斋藤千和
Yamoto Koki：雨宫天

《忍者杀手》的原作是由两位美国人合作写就的小说，归类为“赛博朋克·忍者格斗小说”，后来有人把小说翻译成日语版本，于 Twitter 上连载，在 2012 年还发行了轻小说。原作几乎对整个日本进行了扭曲式的设定，并且让日本古代的神话、现代的黑道和其他文化要素曲解再演绎。而这次担当动画化的恰好又是钟情于将西洋文化塞进日本动画，继承了 GAINAX 灵魂的 TRIGGER。

本片在 4 月进行了 NicoNico 网络放送，虽然“恶评如潮”，却是点击量最高的 4 月番，TVA 则是要到 2016 年才会放送。雨宫哲再次担当短篇的系列导演，不过基本上还是跟之前的低成本作品《地狱刑警》一样跟今石洋之共同参与。因此也不难理解这部动画怎么会用 Flash 一样的纸片人来演出。只要是主角忍者杀手和其他忍者嘴炮或者是应该打得很激烈的致命大招快要出现时，就会用纸片人和横版画面来“节省经费”。另外这部片子还有许多奇葩的做法足以让人拒之千里，4:3 比例硬生生切出来的黑边、忍者见面时以礼相待、出招时的大声吼叫、被打死时的“SAYONARA”和不明所以的劣质爆炸特效，都可能会让观众以为自己精神失常。然而穿插在这些之间的，却是纯正的金田流作画和萌妹子的视觉刺激(第三话之后)。为了一闪而过的福利和正经的镜头，那些纸片和爆炸都会奇怪地被下意识地接受，而且越看越带感……当然了如果对赛博朋克和狂气的设定感兴趣，本作会有大量的元素可以挖掘，不过前提是你年满 15 岁，以免受到太大的精神冲击以及被家长问话。

■Staff

导演：雨宫哲
系列构成：雨宫哲
音乐：大泽伸一、藤泽健至
人物设定：芳垣佑介、今石洋之、斋藤将嗣、信じろ
动画制作：TRIGGER
原　作：Bradley Bond，Philip Ninj@ Morzez

看点
疯狂的TRIGGER
复古的演出手法
暴力美色与摇滚





▲妹子出现时的正常作画，以及开始战斗时的纸片。

Punch Line パンチライン



首先要提个醒，这部动画的耻度较高，需要在没有大人陪同的情况下观看，否则各种有意无意的杀必死镜头会让人误以为自己是个变态。如果没有一定的日语基础，恐怕里面的一些设定和谐音梗笑点也会大跌，但是鉴于这部作品的游戏版将登陆 PS4 和 PSV 平台，预定在今冬发售，因此还是想要推荐一下。而更重要的原因是制作阵容：导演上村泰、担当人物设定的岩崎将太和作画监督里面的米山舞等许多制作人员都出身自 GAINAX，加上动画制作 MAPPA，都在给作画贴上品质保证的标签。作为原案，《Punch Line》本来是打越钢太郎构思的一个跨媒体的剧本，创作初衷虽然是以游戏为主，却是动画版先行。说到打越钢太郎，都会联想起他担当的《秋之回忆》《极限脱出》等 AVG 剧本原案，而《Punch Line》则是由他负责剧本的第一部动画。毕竟剧本是 AVG 出身，无论标题还是里面出现的角色名字，都已经在大打擦边球玩起了文字游戏，看起来似乎莫名其妙，其实是在映射“露胖次”、“幽体离脱”、“正义的同伴”、“家里蹲御宅 NEET”、“大发明家”的设定，如果你看到“秩父 拉布拉”的假名 (ちちぶ ラブラ) 之后秒懂的话，那绝对就是适合补完本片的绅士。本片的故事几乎只在一栋公寓里面展开，主人公游太开篇就在一次巴士劫持事件中意外被附身，失去了肉体。而他的特殊能力是在看到内衣裤之后因为过度兴奋而最终引起小行星的坠毁，导致地球人类灭绝……不过就像标题《Punch Line》暗示的那样，本片看点几乎都集中在最后，什么胖次什么人类毁灭都只不过是幌子，如果前四集让你觉得很无厘头，那么不妨坚持到第六集，之后的展开相信也会令你忍不住想要从头再看一遍。不过，也许限于动画的篇幅和喜剧元素太杂，整个主线并没有因为特殊的设定而显得很丰满，期待游戏版能够将其补充完整吧。

■Staff

导演：上村泰
系列构成：打越钢太郎
音乐：小室哲哉
人物设定：岩崎将太
动画制作：MAPPA

■Cast

伊里达 游太：井上麻里奈
成木野 美香丹：雨宫天
曳尾谷 爱：寿美菜子
台初 明香：钉宫理惠
秩父 拉布拉：户松遥
チラ之助：吉田有里

看点
豪华的制作班底
多领域联动计划
胖次与地球毁灭



一场平凡而又特殊的战争

——《这是我的战争》的剧情故事

读游戏 GAME STUDY

现代战争中，你会像狗一样毫无意义地死去。

——海明威(摘自其在《君子杂志(Esquire)》1935年9月号中发表的《Notes on war :a serious topic letter》)

当细味到这句话的意思时，人们正处在一场战争困锁的愁城里，苦苦挣扎。

文 不快乐王子 编 哪尼 美编 心の永恒





第一周 陷入危机

这里是格拉兹纳维亚的博格伦，一个在地图上放大一千倍都难以找到的小城。自称是韦西那民兵的叛军正在和政府军发生激烈的战争。博格伦在战争之初还算平静，直到韦西那民兵退到这里。政府军将整座城市包围封锁。一些居民侥幸地在政府军围城封死出城道路之前逃离了家园。那些错过了最后的难民车队的不幸之人，被丢弃在博格伦的满天炮火中自生自灭。

难民们的每一天都在为生存而战，时间的流逝渐渐变得模糊。城市里满是狙击手。几乎每晚都有炮击。电话打不通，食物和药



品短缺，许多人流离失所。白天外出就是狙击手的活靶子。物资奇缺，而为数不多的抵达布格伦的物资也被那些最为残忍也拥有最好武装的人抢走。

为了让自己活下去，他们蜷缩在废墟中，相依为命。

布鲁诺和马尔科这对好朋友，在战争爆发时，他们决定守望相助，在寻找补给的时候，他们遇到了帕夫列，那位在博格伦足球队叱咤风云的巨星，不过如今的他，也不过是又一个无家可归的战争受害者，在这场不知何时会结束，甚至不知道什么时候会出现转机的战争中，他们决定联手，希望令一切可以好起来，或者说，能让他们能够活下去。

他们逃到了一所废弃的大公寓里，看上去是一个非常“合适”的避难所，虽然被连日炮击，只要收拾一下就能够住人，而且在清理垃圾的过程中，他们还找到不少人逃离公寓时留下的物资，他们于是修好了床，厨灶和暖炉，甚至还有一台收音机，终于告别了朝不保夕的流浪。

白天的城市里布满了狙击手，他们会毫无负担地射杀一切可疑人物。因此只能在夜间外出行动。

他们只能等到晚上，由一个人出去搜索物资，一个人负责在避难点戒备，最后一个趁机休息，到了白天，昨夜行动的两个人轮流休息，养足精神的人负责建设避难所，这是这些天以来他们摸索到的最好的平衡。

搜索的任务一般交给马尔科负责。马尔科是位消防员，体力上佳。他有两个女儿，在战争开始前，她的妻子带着孩子们转移到了乡下和他的母亲住在一起。她想马尔科和他一起走，但是马尔科没有抛下消防队，他知道自己的使命，再之后，日以继夜的大火让消防队疲于奔命，再后来，一颗流弹，一件意外，一次崩溃，消防队不复存在。而马尔科再也没有办法离开城市，成为了一名经验丰富的拾荒者。被炮击的学校和房屋，以及被洗劫一空的加油站，这些看似没有利用价值的废墟，马尔科总是能在这些废墟中找到他们生活需要的物资。在这场人祸里，马尔科遵守着自己的道德底线，不偷不抢，日子一天天地过去，因此三个人一边苟延残喘地活着，一边等待着战争的结束。

但是这场惨绝的战争，岂会让人轻松度过。

这一天，马尔科从梦中醒来，替下帕夫列，布鲁诺在厨房里住着晚餐。

这时，忽然传来了敲门声。

“这个时间，交易员应该不会上门了吧？”马尔科好奇地走向大门。战争造成的物资短缺，除了使一大批人变成拾荒者外，还催生了一个奇怪的行业。在平常人不敢行走的白天里，总会有一些人背着硕大的背包穿街走巷，敲开每一户有人居住的房屋大门，拿出背包里各式各样的物资和住户们做交易。从各种食物到药物、零件和书籍一应具全，只是他们的交易价码都十分高昂，这种投机倒把的奸商放在和平时期根本没有市场，但是在危机四伏的处境下，人们还是乐意做交易，一部分是由于生物急需，另一部分是佩服对方的勇气。

门外却是两个小孩子，身上脸上沾满了泥土尘灰，唯独两双眼睛犹如夜空中最光亮的明星，直接穿透灵魂。

穿行在随时都会暴露在狙击步枪的瞄准镜下，需要的是何其巨大的勇气。这不禁让人想起那部描写纳粹党屠杀犹太人经典黑白电影里那个唯一带着彩色出现的小女孩。

“请问您能帮我吗？”小男孩嗫嚅着说道，“我们住在离这里几个街区远的地方，我们的妈妈得了很严重的疾病，他需要药品，您能把药物分给我们吗？要是你不帮忙的话，她会死的！爸爸上战场之后，我们就只有他了，请帮帮我们，救救她……”说到最后，小男孩已经哭了出来。

马尔科顾不上疲劳，转身跑进了浴室，一阵杂乱的声响后，抱着一堆绷带和药物冲了出来，本来他只想将药物交给男孩就好，但是转念一下，高声给两位同伴交待了一下。

布鲁诺和帕夫列听到响声，刚要出来，就看到马尔科像旋风一样冲了出去。

太阳逐渐西沉，布鲁诺还没有回来。马尔科和帕夫列只好开了两个罐头，摊开地图，寻找下一个补给点。

马尔科带走了不少物资，剩下的东西坚持不了多少天。

他们于是选择了远离公寓的一个超市，在这片区域成为战区之前，这家两层高的超市服务所有街区。自从政府军控制了这片区域以后，去那里寻找物资要冒着极大的风险。

“但是那里的大量无主商品，运气好的话说不定能够拿到不错的物资。”帕夫列说道，“马尔科不在，这次由我去搜集物资吧，以我的脚程，应该能够在天明前赶回来。”

布鲁诺自然不会反对，让胖子布鲁诺跑一趟确实不大现实。

帕夫列于是趁着夜色出门，布鲁诺百无聊赖地靠在破旧沙发上抽着烟，不知不觉进入了梦乡。

事有凑巧，偏偏就在这个夜里，有一个拾荒者闯进了避难所，当他往包里拼命塞物资的时候惊醒了布鲁诺。胖子操起菜刀和对方搏斗，双方都受了点伤。拾荒者眼看徒留无益，拿起背包就跑了，布鲁诺想要追，但是又怎么可能追上。只好眼睁睁地看着对方逃之夭夭。

黎明时分，马尔科带着一身鲜血和疲惫，以及兴奋回到避难所，小男孩的母亲已经转危为安。

能够在战争中依旧能帮助别人，让他感到满足。但是他看到布鲁诺脸上带着伤痕倦意地守在门厅，帕夫列还没见踪影，不禁吓了一跳。

帕夫列逃跑了？还是遇到什么不测？

布鲁诺和马尔科的心中生出阵阵疑团。

直到日上三竿，帕夫列终于回来了，他将干瘪的背包往地上一扔，抱着头嗷嗷大哭。大家连忙上前询问，帕夫列将头埋在了双腿和双手的环抱中，用哭腔说道：

“我刚进入超市，就听到一个士兵拿着枪在前面走过，在球场上我自以为事叱咤风云的勇汉，但是在看到对方的枪的时候，我竟然不能动弹。眼睁睁地看着那个喝醉了的士兵一边说着下流的话，一边向一个在超市里拾荒的少女迫近，用步枪胁迫着女孩走到后面的货仓……”

接下来的事情，帕夫列已经说不下去，但是成年人大概都能猜到。这样的事情，或许每天都在发生，但是

马尔科带走药物，避难所被盗，帕夫列又没有带回来多少物资，原本还算稳定的日子骤然紧绷起来。随着时间的流逝，那些废墟中掩埋的物资越来越少，日子也变得越来越难过。



第二周
天人交战



不就之后，似曾相识的敲门声再次响起，马尔科开门一看，那对兄妹又站在门外，依旧用可怜兮兮的眼神看着他。

这一次他们需要的一些食物，天真的孩子第一时间想到了这位好人，于是冒险跑来求助。

“以后再说可以吗？”

站在前面的哥哥盯着布鲁诺良久，仿佛明白了什么，回身带着妹妹走了。妹妹想要哭了，哥哥还拍拍她的头，安慰着说：“不用担心，事情也许会有转机的。”

马尔科看着他们逐渐消失的背影，心里很不是滋味，但是又无可奈何，他们现在正面临着一个大麻烦。

过去几天时间，帕夫列都不愿吃喝。他的身体状态越来越差，精神也越来越萎靡，整天躺在床上不愿起来。

失却了一个重要的劳动和战斗力，马尔科和布鲁诺的担子一下子重了起来，他们体谅帕夫列的心情，但每天都在为生存而斗争的时候，他们实在没办法照顾一个累赘。

今天趁这个机会，他们决定和帕夫列谈谈。

他把帕夫列从床上拉起来。

“看出来你消沉，帕夫列，我也能理解。但是我们必须团结，才能获得最后的胜利，我想和你共度难关，同样我也需要你的帮助。”

“成功？胜利？鬼话！”

“如果不帮忙的话，我们又怎么能成功，那个女孩的事情不能说你没错，虽然你无法为改变过去的事情，但在这场战争中，有更多的人需要帮助。”

“拜托你了，快点振作起来吧！不然我们都活不下去。”

帕夫列沉默了一会儿，这才开口。

“好吧，我试试。”

“光试试是不行的。”

“行了，别啰嗦了，你想我怎么做？”

“我要你振作起来，最起码帮我们看一下门，好让我们休息。”

他们的话起了点作用，帕夫列总算是爬起来，吃了点布鲁诺端过来的饭菜，身为运动员的他平时烟酒不沾，这回还是忍不住拿出一根抽起来，让自己掩埋烟雾氤氲之中。

急促的敲门声，帕夫列起来开门，看到了一个气喘吁吁的男人。

“谢谢上帝！你是第一个愿意打开门的人！快，我的个哥哥被狙击手打中了。求您，帮我将他扛回家吧，不然他会死掉的！没时间了！”

卡帕列犹豫了一下，论跑步，这座城市里大概没有谁能够比自己更快。他闭上眼，女孩的惨况再一次浮现在他眼前，于是他终于做出了决定，打开门跑了出去。

帕夫列的振作是件好事，但是对于三人的处境并没有多少改善。物资的短缺让一切变得愈发艰难。

这一天，有一个陌生人登门，“我叫伏伊特，邻居，你好啊。你不是这里的，对吧？我是来告诉你，附近有一座房子没人住了。在还能撤出城市的时候，房子的主人撤离了。但是他把门给锁死了。如果你能帮我进到房子里面，或许我们能拿到值钱的东西。你愿意帮忙吗？”

伏伊特将值钱的东西几个字说得特别重，好让谁都明白他话的意思。

“不好意思，我看你是找错人了。”马尔科有些愤怒。

“看来我是高看你了。在战争中装高尚的人是不会有好下场的。”伏伊特冷笑一声，走了。

马尔科重重地关上门，颓然

他选中了市郊的公寓区，这里还没有完全遭到战火的洗礼，或许有些房子能够给他和伙伴们一些物资。

当他打开门时，一对老年夫妻正围坐在火炉旁，回忆着往事。看到了马尔科，两人猛地站了起来。

马尔科一时间骑虎难下，陷入天人交战。

“终究是要来了。我们早就有了觉悟。”倒是老人先叹了一口气说，“请让我跟着你走吧，你可以随便拿，如果有些是我们非常急迫的东西请您高抬贵手，这是我唯一的请求。”

马尔科不做声，只是默默地走进去，老人亦步亦趋地跟在后面，丝毫不像这里的主人。

说实话，老人家里的物资并不算丰富，马尔科一边搜索，心情愈发沉重。最后他来到一个房间前。

“这是我孙子的房间，那些玩具对你没什么用的。”老人走到马尔科身前堆笑说。

“这么说，你是要阻止我咯？”马尔科顿时疑虑起来，难道他们将物资都藏到这里？

老人在僵持一下，最终还是无奈让开。

马尔科打开房门，只见房间里装满玩具，看上去确实是一个小孩的房间，书桌上还摆着一张信纸，马尔科好奇地拿起来，歪歪扭扭的字迹看上去是老人颤抖着写下的书信：

亲爱的艾伦：

我们好高兴你已经开始喜欢和姑妈生活在一起，战争其实没有那么糟糕，只是对于小孩子来说并不好玩。有人说战争很快就要结束了，所以你不用担心我和你的奶奶。你奶奶现在感觉好多了，她不让我说，但是我还是偷偷地告诉你，她存了一些面粉，准备做你最爱吃的小饼干，至于我嘛……一定会在你回来之前修好那架秋千。

马尔科呆了，突然放下信，将手上的物资塞回到老人的手中。

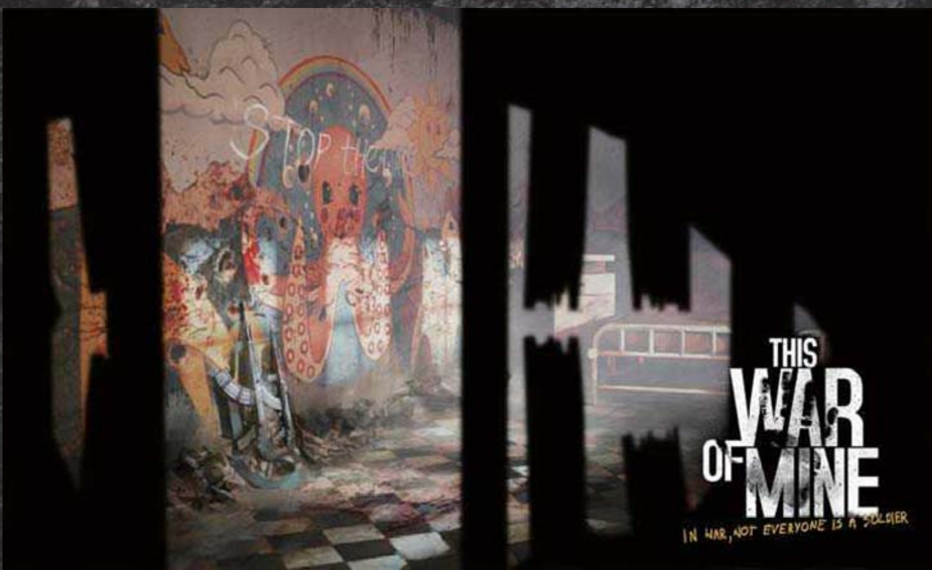
“很抱歉打扰你们休息了。”

“等等，年轻人，我们的食物应付我们这两个老骨头还有富余，如果你不嫌弃的话，可以……”

马尔科没有等老人说完，就逃离了公寓。

回来的路上，马尔科十分沮丧，他自以为很久以前就见识过地狱的惨烈，曾经身为消防员的他，已经记不清自己多少次冒着生命危险冲进熊熊燃烧的建筑物中，拯救人们的性命和财产。但是在过去他还有一群齐心协力的队友，共同对抗一个名为火灾的敌人。但是如今，你的邻居可能因为你的祖母和他操着不同的语言就会对你起杀意，这才是真正的人间炼狱。

“我也希望我们没有偷东西，但是我们真的太需要这些给养了。”他为自己辩解，尽管这显得有些苍白无力，天人交战最终人性还是取得了上风，“我们难道非抢劫不可吗？但是这该死的战争，我早就应该逃离这里。”



第三周 转机



“造反派领袖让我们警告听众不要试图穿过防线，违者将会必死无疑。”

“尽管叛军极力反击，想解除城市的包围圈，但是城市依旧被政府外围部队切断了通路。政府军不允许任何物资进入城内，声称物资进城肯定会落入叛军手里，而不是送到平民手中。”

接连不断的坏消息从电台里播出，日子变得越发难过。

就在大伙的日子最艰难的时候，事情忽然有了转机。

这时，门外站着两个人，手里拿着一大包东西。

“我们是住在附近街区的邻居，看到你们躲在这栋建筑里，我们决定来打个招呼。正好我们得到了一些人道主义的救援物资，请你们收下吧。”

布鲁诺打开一看，有一些罐头和药物，甚至还有一瓶酒和两包香烟。

邻居的馈赠解决了燃眉之急，让大家稍感安慰。没想到事情可没那么简单。

第二天，两个自称是韦西那民兵的军人找上门来。

“居民们，几天前一个附近的居民偷了人道主义援助的物资集装箱。这些物资对我们很重要。如果谁能帮我们抓住这个犯人，重重游赏。有消息称你们的一个邻居曾经四处打探集装箱的消息并且在附近鬼鬼祟祟地偷看，所以我们有理由相信是他了哪那些物资。你能证实我们的猜测是正确的吗？”为首的民兵说道。

马尔科想起了之前给大伙儿送来物资的邻居，略微沉吟，“对不起，我并不知道有这样的人存在。”

“记住，这可是有酬劳的。”民兵仿佛预料到马尔科的回答，抛出了诱饵。

“人道主义的物资不是应该发放给受难人么？怎么成了你们的重要物资，要不是你们发起这场战争的话，谁会需要这些救援物资！”

“你这是什么态度？”民兵反咬一口，“难道是你偷了物资？”

“对不起，他最近病得不轻，整个人都迷糊了，请不要见怪。”布鲁诺听到了争吵声，一边道歉着一边将马尔科往屋里拖。

后面的民兵拉了拉他的同伴，摇摇头又指指手表，大意是指时间紧迫，不要计较。

带头的民兵哼了一声，大概是觉得问不出什么，“如你所愿，我去找别人。我就不相信还有人会这么不识时务。”

第三天，又有人敲门，门外又站着一个民兵装束的强壮大个子。

“韦西那民兵又来干什么？我都说不知道是谁偷了那些物资”

“呃，那个偷物资的人是我。能不能让我进去呢？”高大的汉子刮刮鼻子说。

“啊！”马尔科从震惊中回过神来，“你是说真的？”

“是的，我把那些物资交给了附近社区的自助组织，让他们分发给难民。现在我已经身无长物，只好找人投靠了。”

到了这个份上，三人没有任何拒绝的理由。于是，这个名叫罗曼的军人成为了新的成员。

“不是把，你在开玩笑吗？再拿几件东西出来！这点东西就想做交易可不成。”门外的交易员趾高气昂地说。

博格伦的物资越来越少，交易员的生意越发红火，也让他们自我感觉越来越良好。本想趁机压价让自己少付出一些东西，或是让眼前这个大个子多拿出一些东西。

“对不起，我们现在没什么要交换！”罗曼忽然将所有准备拿来交易的东西收起来。

交易员大吃一惊，说道：“没有物资补充的话，你们会熬不住的——”

不等交易员说完，罗曼已经重重地将门关上。

“这样我们就会没有物资”马尔科有些懊恼。

“难道我们要吃这样的亏？”罗曼反问道。

“你可知道，现在寻找物资有多艰难，又不是你去寻找，当然说得轻松……”

两个理念不同的人就这样吵了起来，到最后罗曼自告奋勇地外出寻找物资。马尔科幸灾乐祸地答应了，而帕夫列和布鲁诺都不抱任何希望地摇着头，开始为自己的未来担忧。

但没想到的是，清晨时分，罗曼真的背着一大袋物资回到了避难所。

“在我们避难所不远的地方有一座小公寓楼，以前住着一对老夫妇和他们的儿子，但是他们在围城之前成功逃走，有一群形迹可疑且全副武装的人把那里当作据点，我把他们打怕了，然后就把物资抢过来了。”

大家面色一变，谁也没想到罗曼竟然胆大包天，直接去抢。

罗曼看出了大家的心思，拿起酒就往嘴里灌了一口。“如果你想在这场战争中活下来，就收起那可悲的同情心。从那些暴徒手里拿东西，这是在替天行道，这些物资本来就是人道主义物资，我们也不会独占。有时间我们拿去分给其他人。”

罗曼的做法虽然令人感到不快，但起码他是从恶棍手上抢来，这多少减轻了大家的厌恶感。最起码这样少了几个人渣。

“如果这样也不行的话，战场让我获得很多活下去方法”罗曼从物资里拿出一些零件，到金属加工台前捣鼓了一阵子，弄出了一个简单的机关笼子，又到存放食物的堆里找来了一个烂番茄。

“在战争中我们会像狗一样毫无意义地死去，但是老鼠不仅能在废土之中撷取一切资源繁衍壮大。”罗曼抛了抛烂番茄，将它塞进笼子里。“所以我们要像老鼠一样坚强，想要吃肉，那就得先抓老鼠。”

“老鼠肉！”除了吃尽无数奇怪食物的厨师布鲁诺，大家都感到有点恶心。

“又不想偷抢，又嫌肉不好吃，你以为这是在度假，这可是战场，不管有什么肉食，我都能吃下去。”罗曼淡然地说。



第四周 好时光



然而，光靠掠夺那些暴徒终究不能解决所有问题，和交易员的恶劣关系会让之后的交易变得愈发困难。就在这时，一个女性闯进了他们的生活。

“我叫卡提亚，是一名记者。我在这座城市长大，但是在外国读大学，之后在那边成为了一名记者，已经离开这里好些年了。当叛军和政府军从冲突升级到战争，我就因为出身于这里的原因，被派到了这里报道这场战争。不过我也算是自愿的，因为我很想知道我父母现在怎样。但是一切已经太迟了。等到我到家的时候，那里已经变成一片废墟，而我的家人已经不知所踪。”马尔科困惑地看着眼前的女孩像机关枪一样地介绍自己，“之前我看到交易员从你们这边悻悻而去，正好我也需要一个落脚点，收留我，你绝不会后悔。”

两天后，姗姗来迟的交易员登门，正准备让这帮家伙大出血一番的时候，却发现一个女生正面带微笑地等待着他。接下来，让所有男人都目瞪口呆的事情发生了。卡提亚根本不像记者，更像是精通于血拼的砍价姐。她在自由交易市场呼风唤雨，在战争爆发的大半个月时间里留下赫赫威名。她通过收音机知道了物资的供求情况，再结合实际和对方讨价还价，在软硬兼施的情况下，交易员付出了合理的代价。

人多固然会使资源消耗更快，但也使得公寓的建设变得更快更完善。

当肉食能够自给自足，又能将肉食变成肥料捣弄出一些植物作物用来换取其他物资的时候，大家的日子总算好过了一些。

不过天气日渐转冷，又让物资的消耗再次加速，首当其冲的就是燃料问题，“温”和“饱”二选其一，这个问题还真不好选。所有人都沉浸在怅惘和压抑的气氛中，紧绷的神经完全无法松弛。

布鲁诺硬撑着去给大家做晚餐，当他走过工作台时，忍不住发出了一声：“咦——”

在环境还算好的时候，布鲁诺制作了简单的酿酒器，试着利用多余水和糖做点什么。

这些日子大家都在为生存忙得不可开交，已经完全忘了这回事，时日的酝酿，酿出了小惊喜。

布鲁诺靠上去，身为厨师的他闻道了一股十分熟悉的气味——酒！而且足有一大坛之多。

受苦的人没有悲观的权利，上天在给予了极大的灾害之时，还给受难的人带来了馈赠。

这意外的惊喜让大家一致决定，临时开一个小酒会。

“干杯！”

两杯下肚，身为记者的卡提亚循循善诱地打开话匣子，让大家抒发一下情感：“回想一下，你们最快乐的时光是什么？如果战争结束了，你们想干什么？先从帕夫列说起吧，在我离开这座城市之前，身为足球员的你就已经是这座城市的骄傲，你能说说你的事吗？”

“在这一切开始前，我跟我的妻子和儿子住在城市中最繁华的地段。我已经很久没有看见他们了，我希望他们还安好。这些天来我一直过得不好。一个足球员在战时有什么作用？没有人会关心体育运动，特别是在这种每天都可能是末日的情况下，人们只想更好地活下去。所以我也得抛弃曾经荣耀的身份，和其他人一样在废墟中寻刨取物资，祈祷有好的结果。”

马尔科于是接过话头，“我最美好的回忆是记忆中的一场火灾，当时他还是一个新人，其他队员都取消他，给他取千奇百怪的外号，不过那只是友善的玩笑罢了。一次他们受命去扑灭一场公寓大火，在这次不幸中，马尔科成为了最大的幸运儿，他救出了一位年轻漂亮的女士并与之相知相识。那位名叫艾琳娜的女孩在不久之后成为了我的妻子。”

看到好友说话了，布鲁诺借口说：“在战争开始之前，布鲁诺有一家餐厅。甚至还有自己的电视节目：布先生烹饪。我保证你肯定看过。我造访过很多漂亮的地方，拍摄了许多精致菜肴的制作过程。虽然这些现在已经没有任何意义了，你们也这么想的吗？如今，我们手上能够有一个肉罐头或者一袋米酒已经很幸运了。谁知道这该死的战争还要维持多久。现实很残酷，如果想要活下去，我们就得冷酷无情，要是有一天我们坚持到战争结束，想到自己的劣迹斑斑，我们会抱头痛哭吧。”

最后，轮到从战场归来的罗曼，这个充满故事的男人有些伤感地说：“我从未想过自己会逃离和躲避自己的同伴。但是事情就这样发生了。我们曾经像兄弟一般，但现在对于他们来说，我只是个死人。在我们还是十几岁的时候，直到战争开始之前，整个街区一直是我们的地盘。我们中的一些人报名参军，例如最好我的朋友克里，其他人比如我则是加入了民兵组织。我们每个人都努力想成为最后决战行动的一员。这场狗屁战争开始之初我就被派到了前线，我的部队总是被最先被送上战场最晚才撤下来，直到部队折损了超过四分之一的时候，老兵们决定要休整一下，这才回到了博格伦，但平静并没有持续多久，博格伦之战爆发，短短时间就足见其丑恶，任何走在大街上的男人都可以能是敌人，人们开始采取预防措施，比如向任何可疑的看着他们的人开枪，我没有这样做过，我是少数保持理智的人。在我们和敌人瓜分了城市的地盘之后，事情变得更加糟糕，许多人被抓去审问，然后直接枪毙，有一天上级命令我枪决一批人，其中就有我最好的朋友——里昂。于是，我故意瞄偏了，然后选择离开军队。”

有时候，交谈就是有这样的魔力，大家说着自己的故事，不自觉地将胸中的苦闷都说出来，拉近了彼此的距离，心灵有了依靠，就不再孤独。

这一夜，这些有故事的人人都放开怀抱，连日来的压抑借着酒意全部抒发出来，在和平时期，这一点酒精并不足以让大家烂醉，但是酒入愁肠，大家都有些醉意。

卡提亚拿出了那把旧吉他，轻轻地弹唱。这是她一次采访中向一个歌姬学到的民歌，大意是少女盼望着战争早日结束，憧憬着战场上的情人早日归来。

尽管她每每都是将焦点投注到被采访者的身上，此刻，她成为了众人的焦点，酒不醉人人自醉。四个男人鼓掌、碰杯、一饮而尽。其中以罗曼喝为尽情。

最后运动员出身的帕夫列及时地叫停了大家，将剩下的酒装起来，准备将它拿去中心交易广场。临近冬天，这些东西都能成为抢手货，当然，他们也可以拿这个到军营，换取罐头和药品之类的物资。

难得的宣泄让大家的心情得以平复，日子又恢复了生气。

刺骨的寒风和漫天的风雪宣告了凛冬的到来，几个人合力将房子内的旧衣橱和没用的桌椅劈成适合燃烧的燃料，顺便把房子的空洞堵上，将暖炉改良一下，然后填满了燃料，室内温度变得温暖宜人。

老鼠减少了不少，但是之前两个笼子带来了不错的肉类储备，卡提亚的超强砍价能力每次都让上门寻求交易的人付出了超额的代价。

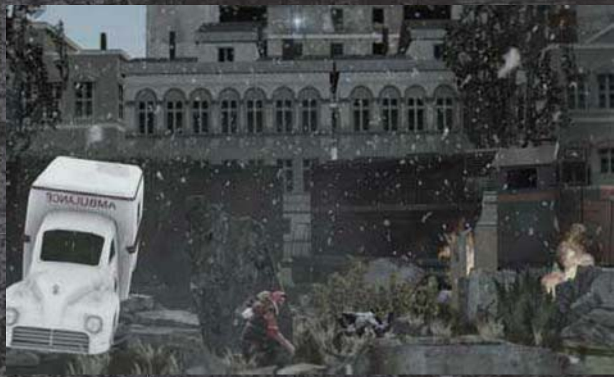
滤水设备在冬天不能用，布鲁诺每天用炉子将雪水融化，纯净的雪水用来做饭和酿酒都是不错的选择。

卡提亚本来打算用酒跟军人做交易，一把损坏的手枪和几发子弹。这个时候却派上用场，有些不长眼的毛贼趁深更半夜想要闯空门，面对手拿武器的众人和空洞的枪口，也就知难而退。

偶尔有些实在没办法才来偷东西的人，他们也会分给对方一些食物。

有了酒，有了音乐，肉食也有了着落，尽管战争好像还远没有看到尽头，但受苦的人们发现，原来人在绝境中竟然是这么容易就能够满足。等到战争结束之后，他们一定会对生活极尽苛求。当然，前提是他们能够好好地活下去。

第五周 生离死别



这一天，卡提亚起床，接替了守夜的卡帕列和布鲁诺，然后 照常打开收音机，一边哼着歌，一边泡咖啡，让自己从起床气中彻底活过来。

收音机不断传来最新的情报，唯一知道时间其实是在向前推进，而不是在同一天周而复始的轮回。卡提亚每天在收音机的陪伴中，写着自己的战地日记。自打成为记者以后，她外出采访的时间比和亲戚朋友待在一起的时间还要长。她采访过名人，她的报道既有意思有深刻。但是当她想将自己的个人经历写下来的时候，她发现自己无法下笔。现在她终于有这样的感觉，一切妙手偶得，卡提亚十分满意。

就在这时，她听到了一个新闻，突然神经质地叫起来，“罗曼，别抽了，别抽了！”她一边叫着一边冲过去要抢罗曼手中的香烟。

“不行，不抽烟我没办法冷静下来！”

罗曼死死地护住自己手中的几根香烟，拼命地嘬了一口，吐出浓浓的烟雾。调皮地喷在卡提亚脸上。

卡提亚咳嗽一下，不依不饶地继续抢夺。

“我要拿去换东西！”

“为什么不拿你的咖啡豆去换？”

卡提亚斗不过罗曼，忽然换了一副表情，巧笑倩兮地伏在罗曼身上，双手轻轻地缠绕着罗曼的腰，罗曼僵硬地扭动一下，他自然有能力反抗，却没有这么做，这个杀人不眨眼的大兵竟然脸红了。卡提亚猛地从罗曼身上把两包香烟拿了出来。

“接下来的任务是将我们手上的烟草做成香烟。”卡提亚看着罗曼哭丧的脸，笑着说，“放心吧，我会换回来更好的东西，等到香烟的需求下降后，我会用其他东西给你们换更多的香烟回来。”

在大家的帮助下，大家用烟丝做出了不少烟草。

卡提亚给大家留下了两天份的高品质烟草，然后背上沉重的背包，给大家留下了她一个一生中最美好的背影。

在走到离自由市场不远的地方，一辆辆军车堵塞了道路。卡提亚遇到了一个往日相熟拾荒者。

“听说你是一个记者，前往交易市场的路被封锁了，正好我这边有一些劲爆的猛料和一条捷径，能不能让你来这边一下……”

……

“接下来的几天还是风和日丽的日子，这种天气最适合去公园散步了！”

“您正在收听的事博格伦广播。我们很遗憾地宣布我们的同伴乔万在今晨不幸逝世。他在上班的途中死于狙击手的枪下，他会永远活在我们的心中。”

当布鲁诺和卡帕列从睡梦彻底清醒过来，马尔科正坐在地上懊丧地抱着头。

罗曼正在不断地灌酒，他的眼眶通红。

卡提亚正躺在床上，空洞的双眼并没有合上，脸上惊恐的表情永恒定格在一瞬间，她的胸前，污血早已变成了早已凝固成黑色，另一处伤口在她的腿上，几乎将她的腿打断。

她唯一的遗物，是那本笔记，翻开到最新的一页：“我想找到我的家人们，拥抱他们，而不是写他们的故事。我多么希望能再看看他们。还有，遇到马尔科、布鲁诺、帕夫列和罗曼，是我的幸运。”

“狙击手并没有第一时间杀死卡提亚，而是打伤了她的腿，那些在四处寻找食物的人没有去救她，反而是去抢她背包上的东西，这正中狙击手下怀，他们接连打死好些拾荒者。最后这条可怜的“鱼饵”才被杀死。”

马尔科将自己从其他拾荒者口中得到的情况复述一遍。所有人都听得睚眦欲裂。

“今晚，让我出去，你们守好这里！”

罗曼的声音透着不容质疑，他将从黑市商人手上交易来的损坏手枪放到工作台上，将枪械部件一件拆卸，将损坏的部分换上新的零件，仔细挑选着子弹，将它们一颗接一颗压进弹夹，最后卡嚓一声，子弹上膛。干完这一切之后，罗曼点燃了一根香烟，静静地等待黄昏的到来。

……

这是一套九层高的烂尾楼，开发商曾经信誓旦旦地说“无论如何”都会将它盖好。不过随着战争的爆发，这个誓言也被炮火声湮没。

在废墟中有个偷偷摸摸前进的男人。这个人毫无疑问是罗曼。

当他还是一个民兵的时候，这里就是一个据点，后来阵地转移，这里就成了狙击手狙击的天堂。

在离这里很远的地方，罗曼就听到一声又一声的枪响在头上响起。每一下枪响，就有一个无辜的人成为枪下亡魂。

罗曼曾经无数次幻想着自己会出现在决战的战场上，凭借自己的英勇建功立业。但是这场“无义战”让他清醒过来。

他几乎是以极限的速度跑到楼上，靠着军人的直觉，依稀能够判断出四周的环境。如今的顶楼有两个狙击手在轮流射击。

军人的冷静让他并没有像电影里的英雄那样冲进去举枪就杀。他听着楼上的脚步声移动的方向，躲到了门后的一处暗角，静待时机。

砰——

“正中靶心！”

“带着购物袋的女人！”

砰——

“目标还存活，不过下一枪就能结果她。哦，先转换目标，那里有个靠在窗台的少年。”

那名叛军忽然感到背后刺痛，狙击枪从空中坠落，人也跟着向前跌去，眼看就要七楼摔下去，有个人却拉住了他。但这并不是他的同伴，而是一个民兵装束的蒙面壮汉，他的同伴早就在狙击枪的巨响中被人三刀杀死。

“求求你，别杀我！”

“你有给那些想要活下来的人机会吗？”

罗曼拿起手枪，对准对方的胸口——

就如最好的猎犬最终还是会死在山上，一下响彻天际的枪声后，从暗处收割别人生命的刽子手最终还是死在了暗杀之下。

罗曼捡起地上的一张纸擦拭刀上的血迹，摊开一看，发现是一张传单：

这里，我们古老的首都，是韦西尼人民的家，我们不会再忍受压迫！韦西拿共和国首都博格伦，根据条约，边界的范围……

“这种该死的战争！”罗曼将传单狠狠地撕碎，捡起地上的狙击枪，消失在由纷飞的纸屑和大雪组成的夜幕中。



第六周
疯狂的落幕



“香烟和烟草再次出现在博格伦。原因还不得而知，目前的猜测集中在走私者、腐败的军队官员以及外国援助的等几个方面。不过无论如何，受困者的香烟短缺问题得到了解决，而那些用所有素材做出了香烟，想要拿此换到更多资源的难民可要血本无归了。”

“博格伦内死伤惨重。狙击火力，迫击炮以及寒冷的天气都是造成平民死亡的直接原因，政府军发言人表示：平民伤亡是折起悲剧事件以及城内犯罪活动的直接结果。”

“据最新消息，有一个不知名的杀手在一夜之间连续端掉了政府军和韦西那民兵的多个据点，当中还有一个是暴民的据点，目前原因不明。战争双方相互指责是对方的阴谋，已经不知道是好是坏的消息是，政府军在攻入小城的过程中与叛军发生了激烈的巷战，政府军死伤惨重，退回了之前的位置，那些因为战斗进行而无法进入的区域得以解放。”

“如果你此刻深处博格伦，建议紧锁家门足不出户，一伙武装分子正在街头上游荡。”

新闻频道忠实地报道着博格伦的现况，而现实往往比新闻来得更加残酷。物资的短缺摧毁了不少人的人性，城市里有越来越多的强盗横行，每晚都明火执仗打家劫舍。

连最基本的物资都变得难以找到。黑市价格持续飙升，绝望的人们在街道和废墟四处搜索可供他们使用的任何东西。到处都是强盗，晚上成群结队的强盗入室抢劫，绝望的人们为了生存不得不也加入到偷抢行列。

人们看不到希望，比起冬天的寒冷，人心的冷漠才真正令人感到难受和绝望。

避难所的四个男人不得不改变轮值方式，每次由两个人持枪把守，搜索物资的活动基本停止，因为所有无主的物资都已经被抢夺一空。

一发炮弹打在了避难所的附近民居，避难所的地板都为之震动，这座四层高的公寓像是要倒塌一般。待到炮火平息，医院的志愿者就跑到这里来敲门，看看是否有伤者需要帮助。

这些志愿者来自城市医院，尽管医院遭受多次炮击，还发生过一次大火，但是依旧在运行，还没倒塌的部分病房依旧在接收病人拯救生命，这得感谢外科名医杰菲莫医生，他坚守着自己的岗位，也让医院的不少幸存者各司其职。

“人们都被埋在了废墟底下。请你们帮忙将他们救出来吧，那里需要每一个人的帮助！我们需要搭建一个临时医院治疗伤者，你们能帮忙吗？”志愿者说道。

“所有人都会被拯救吗？”罗曼问。

“我们会尽可能接纳一切病人，哪怕是军人。”

战争在时刻考验着生命的顽强，也时刻拷问着人类的良知。

但是战争也不是童话，没有那种好人一定有好报的结局。四个人决定缠上所有的重要家当，离开了避难所，前往临时医院。与此同时，不少拾荒者也投入到了救援队伍的行列。

……



“国际社会在派遣维和部队进入博格伦的问题上达成一致。这场毁灭性的战争届时可能走向终点！”

期待已久的停火协议终于在第六周的最后达成，维和部队的介入使得战火得以消弭。所有人永远不会忘记格拉兹纳维亚的战争，死者已矣，生活仍需继续。

卡提亚没有找到她的父母，但是有一天这对老人终于找到了她女儿的坟茔。卡提亚的战争日记和她葬在一起，后续的文字由她的同伴未知补齐。卡提亚的父母一边阅读一边泪如雨下。他们未做任何改动地发表了日记，一经发售便成为了全球关注的畅销书籍。

帕夫列沿着线索一路西行，经历了千辛万苦，他终于来到了法国，找到了在此寻求庇护的妻儿。战争的恐怖令他决定在那边生活，再也不回来了。不过也许不久之后，我们又能在电视上看到他在球场上驰骋的身影。

停战后，布鲁诺有一位知己，在开战时因为布鲁诺的劝说而留在了小镇上。她的邻居目睹了哪里发生的严重冲突，绝大部分房子都变成了废墟，但摇摇欲坠的地下室成为了她的避难所，尽管很艰难，但她还是坚持了下来。当她看到不顾零星交火的危险来找自己的布鲁诺时显得十分高兴，至今还是恋人未满。

罗曼在战争中幸存下来，但是离开了他的故乡，他怕遇到他的故友，于是在乡下定居下来，想要开始新的生活，但是依然无法摆脱自己的过去和想念的人。

马尔科在乡下找到了他的妻儿，他们在一户好心人家中躲避战乱，尽管受到了一些不愉快的事，他们还是很好地活下来。马尔科一家与其他难民一道回到了博格伦，参与到城市的重建当中，生活就这样得以继续。当然，他带着妻女没有忘了到宁静公寓那边登门对老翁一家道歉，并且一起分享了艾伦最喜爱吃的小饼干。

（作者注：本文根据故事通关流程改编，未配合剧情需要对细节有所修改，并非所有人物都达成完美结局）

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn



插图：木仙

★有关注我们直播的读者们应该都知道了，周五直播节目现在除了会由位于上海的"游戏时光"进行直播之外，位于深圳的UCG也会参与到直播当中，目前我们第一次直播已经顺利完成，除了要多谢当晚的各位读者和观众们捧场，也要提醒一下，如果想要看回放，可以在我们的土豆、搜狐和腾讯视频频道，或是"游戏时光"的APP上观看，错过了直播的童鞋们不妨补一下，里面还有无双总帅纱迦大话SNK的精彩时刻哦。

★本期杂志制作期间其实有非常多的正GAME发售，不过因为截稿时间凑不上，所以还是只能留待下期奉上了，其中《潜龙谍影V幻痛》和《疯狂麦克斯》都会登陆强作表来，也有《活至黎明》等正GAME的攻略，简直让人觉得要玩不过来啊。

★本期我们进一步加大改版的力度，多位小编贡献出了全新的栏目，也按照大家的要求，增强了特企的制作力度，不过就像之前说的那样，UCG改版还没有完全成型，还有更精彩的变化在等着大家，同时我们也一如既往地征求大家对于改版的意见和建议，请通过官方邮箱、官方微博和微信把你们的想法都告诉我们吧。

Email 羽毛∞风：看到《TOZ》有官中我好兴奋！但是看网上说官中只有PS4版，《TOZ》之前不是有PS3版吗？PS3版有没有中文版？没有的话我又要存钱买主机了（之前刚买了3DSLL_(:3」∠)_）

BNEI的台湾官网上给出的消息就是只有PS4版的《热情传说》才有中文版，PS3版八成是没戏了的。考虑到日后《狂怒传说》也有PS4版所以趁现在买一台也不错啊，毕竟《TOZ》中文版是在年内，不用像我这样买了主机后等了两年才终于等到《传说》登陆PS4……

从最后一句感受到了心酸……

Email 天使之羽：不知道各位CJ都去了没。从以前的"卖肉展"恢复成名副其实的游戏展，另外游戏的数量与质量都有所提高，看到微软与索尼分庭抗礼的激战场面，令人热血沸腾。不过最终受益者还是玩家，999元入手PSV一只+官方T恤一件，先赞一个。SHOWGIRL的颜值之高是历届之最。看到国产游戏登上次时代主机，心中有种强大的自豪感，made in china也可以是高大上，总之，本届CJ的总体质量在进步中，期待2016。

这次CJ活动异常充实，采访到了无数业界大腕，还玩到了很多未来的国行游戏。SHOWGIRL颜值完全没有注意，在场的奖励活动也没时间参加。对主机游戏玩家来说绝对是巨大的进步，同样期待明年。

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email 回转的个性：各位小编，我身为一名"《GTA》系列"粉丝，我只想问一下，到底哪一期有《GTA5OL》的攻略，网上找遍也没有线索，先谢谢了！（不知道八老师玩不玩这种"百毒俱全"的神GAME，呵呵）。

因为在线内容一直在更新，因此做过很多期，如果只为奖杯成就的话，332期最合适，而后续的大更新抢劫模式则在368期。

编辑部游戏风向标



和你们讲一个笑话，最终 BOSS 的实力。

——乙太表示《超级机器人大战 BX》的难度创下了系列新低。

为什么到了游戏里还是给人打工的命？

——八重樱开始玩《动物之森 欢乐家装设计师》后突然发现自己并不是村长。

没按住 R2 键前的移动速度：正在爬坡的蜗牛。按住 R2 后：蜗牛终于开始下坡了。

——快被《众往归所》中那移动速度逼疯的三日月死按着 R2 如是说道

玩法单调，剧情隐晦，只谈文艺都是耍流氓！

——通关与传统意义上“好玩”定义一点都不沾边的《淹没之城》后，伽蓝如此评价道。

Email X：请问第一次去 TGS 怎么装成经常去的样子？从 2004 年开始买 UCG 一晃也 10 多年过去了，每年都流着口水看 UCG 各位小编在全球的各种展会上玩着各种最新大作，今年终于决定亲自去一趟 TGS 了，现在机票和酒店已经搞定了，然后发现自己对于在 TGS 上要注意到事情一点头绪都没有，去翻往期的杂志也是得不到实感，故决定发邮件讨教一些问题：

1、TGS 的媒体日个人真的没有办法进去参观么？

2、关于门票和整理券，排队买门票的地方和领取整理券的地方相差的远么？门票应该还好，整理券会不会一瞬间就被分干净了啊，一般什么样的作品会推出整理券呢

3、会场内有哪些其它的注意事项呢，平均排队时间大概在多少？

我先回答后面几个吧。1. 媒体日可以通过购买 5000 日元的门票来入场，需提前在官网申请，详情可查看第 354 期的《东京电玩展及日本游完整攻略》。2. 关于整理券……印象中 TGS 很少游戏会派发整理券，基本上都要亲自到展台排队的，当然也有例外，比如去年 Capcom 的《怪物猎人 4G》试玩，不过通常也要到展台那里拿，距离售票的地方自然就是十万八千里了。3. 公众日因为去的人真的很多，热门作品的试玩就算媒体日排三四个小时的情况也有，可能一天只能玩到一两款作品吧。如果晚去的话，有些大作可能已经把当天的份额都排满了。然后注意事项……这里回到第一个问题，为什么要装成经常去的样子呢？会场里应该没人会在意你是不是第一次去的啊。

宇宙人这你就不懂了，人家可能是带着妹子去的，自然想要在妹子面前表现一下嘛。

呃，好吧，那注意事项就是小心别装 X 不成反吃瘪。

Email 减肥中的团子：最近漫威和 DC 两大美漫大户都在真人改编电影上越走越远，这边有《死侍》和《美国队长 3 内战》，那边有《自杀小队》和《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》，看来英雄电影起码还能火个 5 年。话说最近看了下自杀小队的预告片，发现里面的小丑和希斯莱杰版实在差太远啦，不知各位小编有没有相同的感觉？

其实不同作品里面也没有必要刻意去对比，希斯·莱杰版小丑确实是十分经典，但是《自杀小队》都还没有上映，现在就下定论可能有点太早了，如果说让人反感的地方，可能是《自杀小队》中的造型太二了吧。

确实，我倒是对杰瑞德·莱托的演技充满了信心，推荐这位朋友去看一下《达拉斯买家俱乐部》，个人认为他对这种阴阳怪气的角色拿捏的相当好。

Email 神罗的一个小兵：377 期读编往来的插图作者木仙绝对要赏一个鸡腿。因为他让饭老板，伽（qie 还是 jia 来着？）蓝，还有宇宙人三个人露点了！而且仔细看，饭老板和宇宙人还是对称的！果然是三人行，必定三基佬的设定！

……我一般是不会对读者大人发表什么不恰当的言论的，但是这位拿神罗工资买咱们杂志的读者大人来信里槽点实在太大了，我不得不问一句：您听过基者见基么？

而且露点对称肯定就是木仙老师偷懒了直接水平调转才会产生如此基的巧合！

你们都没说到重点上，最重要的肯定是——我叫伽（qie）蓝、我叫伽（qie）蓝、我叫伽（qie）蓝，因为很重要所以要说三遍！

Email cyansala：《大逆转裁判》终于发售了，攻略也终于出了啊！到底哪个可能是御剑祖先呢？或者都不是呢？就像以前讨论有角幻也是不是 Alucard 那样，讨论一下哪个可能是御剑祖先也挺好的。像是这类的话题在杂志上可以多多益善。因为我近年来关注的游戏不多，所以没有关注其他游戏有没有在杂志上出现过这类讨论，不过应该是还不够多吧？另外，刚有人吐槽了低俗网络用语出现在杂志上，376 期黄金眼关于《大逆转裁判》的内容里又出现了“我裤子都脱了你就给我看这个？”……

从目前的情报推测来看，御琴羽寿沙都是御剑祖先的可能性更高一些，但说实话并没有什么明显证据证明，所以也只能就是猜猜而已。不过《大逆转裁判》的故事才刚刚开始，也许今后会有真正的祖先登场也说不定？至于那个“裤脱看这”嘛……咳咳，我只是一时手滑……

Email 2024911619：！急！急！求助小编，最近买了几张 18 元一张的蓝光碟，老板说是正版的我也就没在意，结果用四公主播放了一段时间后出现了正版音轨保护，我把网关了以后又重启光碟，然后就有声音了。四公主会不会被 BAN 啊 QAQ？我是个正版死忠玩家，奉劝大家别用正版机子播放盗版碟！别 BAN 我机子 QAQ。

这位读者显然多虑了，不过支持正版的态度值得赞扬！

Email 天选者 101：之前看到杂志小编们有在玩《辐射 避难所》，我目前也在努力扩张自己的避难所规模当中，当然最自豪记录却是自己的避难所居民创造的，一个在午餐盒中抽出的高属性角色竟然在废土当中生存了足足 3 天，以往我派出去的角色可是最多只能呆个一天多，然后要不就耗尽医疗针得召回，要不干脆死了得复活，不知道小编们有没有创造更好的成绩？

其实这个一般和角色的属性还有武器好坏有关，我也有角色已经迈过 3 天的大关了，不过要说最夸张的还是抽午餐盒狂人饭老板吧。

其实我也没抽很多啦，也就一百多个左右（笑），当然除了角色本身的属性之外，似乎特殊角色还会有一些额外的优势，我当时派出的是能够在避难所手册里查到的特殊角色，配上了高属性的服装和高威力的加特林机关枪，最后的生存时间成绩是：5 天！不过最后因为监管不力，还是挂了，花了 1000 个瓶盖才救回来，好处就是拿了一堆高品质的武器和服装回避难所，感觉就算有死亡爪来敲门也不怕怕了。



Email 朱嘉钊：小编们好，想问一下关于3DS的问题。现在3DS已经破解了，如果要入手的话是否还需要买红蓝卡（好像不需要红蓝卡也能玩破解）？新版本是否能破解，还是要对应特定的版本？港版是否能玩日版游戏？现在能破解的机器市场价大概多少？我能想到的暂时就是这些问题，如果小编们有好的建议也可以提出，希望小编能回答详细一些，就此先谢谢了。

老实说自己已经早就不关注破解机器了，最近的总第376期UCG软硬兼施SP栏目有介绍3DS的市场动向和系统版本、烧录卡的信息。我看了一下已经一头雾水，您提到的这若干个问题真要说明起来可不简单，这里就道个歉不赘述了（光速逃）。不过我还是有一个建议的，那就是：破解费时费力，请多多支持正版……

Email 冰之天使：看了377期UCG的读编往来之后我确信了三日月绝对是鬼畜级抖S，某"少年XX"忍痛叙述了被虐过程，在残血之际可能想找点安慰，结果被三日月直接暴击（菊）倒地，简直惨不忍睹啊……其他小编被暴过吗？

我明明只是道出了事件的经过，并试图从乐观的角度来评论这个事件，并给予那位可怜的少年人生的希望与未来的曙光。如果我真是个鬼畜眼镜（划掉眼镜）级抖S的话，我的回应会是这样的：呵呵，活该。

Email 断奏：看了这次的科隆展报道，我的第一感受是：稀饭大大实在太奇葩！那个"终极cosplay玩家"是个什么鬼，原来我一直以来看的杂志是这个名字啊（雾），还有就是大大你和Vault Boy最大的相似处根本就是脸型和肚子好么233。新的改版好评！再接再厉！

实不相瞒，当时看到我的Vault Boy造型自拍后，同行的雷电也是如此评价，看来哪天当小编混不下去了我还可以去Bethesda投简历试一下当官方COSER嘛。

但饭老板最大的原罪果然还是拿"终极cosplay玩家"招摇撞骗啊~

说得好像那些COSPLAY照你都没有自己偷偷存一份一样！

其实除了游记里提到的，饭老板还是在科隆展上碰到了一些更好玩的事情，详细的内容就请大家看看这期光盘的科隆展游记吧~

Email 金针菇牛肉卷：小编们有没有玩《活至黎明》啊？每年夏天总得玩一玩恐怖游戏才不算虚度暑假啊！虽然好像快9月才开始玩恐怖游戏已经有点晚了，呃……大家对这部"互动电影"的评价如何？好吧，其实我还没敢玩，介于暑假时家里大多数时间都只有我一个人，我还是把它留到开学带去宿舍祸害室友吧orz。

截稿前有幸体验到了这款游戏，游戏的整体完成度还是非常高的，喜欢"互动电影"式游戏的玩家可以考虑入手。不过说到游戏的恐怖度，本作可能还是火候欠缺，游戏中的惊悚点都颇为雷同，头几次出现时也许还能够吓到观众，但重复次数多了也就很难再"吓"到玩家们了。

Email RICO：《潜龙谍影V》作为9月最受瞩目的作品是不是应该做为378期海报的主题呢？这是小岛的最后一部《潜龙谍影》的作品，可不可以让小岛成为378期游戏名人堂的主角呢？

很抱歉的告诉你当我们看到你这封来信的时候378期已经快要上市了，不过《MGS V》的攻略在379期，我们也会针对这部作品制作大量足料的内容，敬请期待。

微信 坦坦：看了《MGS V》的售前最终预告，表示小岛实在是太会玩儿了，中间的某段到底是在预示着什么啊。还有最后的新Metal Gear，从外形到武器都与《环太平洋》中的机器人十分相似，小岛你到底是多喜欢这部电影呀。

我个人对这个最终预告还是非常喜欢的，最后登场的Metal Gear在设计上与以往差别很大，炫酷度爆表，不过中间一段似乎有一点让人琢磨不透呢。

我估计就是骷髅脸的理念影响了BOSS，在他心中有另一个，就像XOF是FOX的倒影。

这都能看懂，不愧是真饭。

Email 小帆烦饭：最近热衷于《动物之森 欢乐家庭设计师》中，这游戏甚好，满足了我作为一名立志于成为设计师（并不）的死大学生的梦（huan）想（xiang），看着小动物们愉悦的神情，我由衷地感到自己的未来一片光明（才怪）。某天，我接到了一名小动物的委托，它要求我帮它装饰一家游戏主题的房间。我一听这个我在行啊！别的不会游戏机厅我可是没少去啊！然后我兴致冲冲地打开了它的家具，于是出现了这款街机（如图所示）……我认为，他应该是盗版游戏的受害者。



不不，根据我多年来的观察，即使是盗版商，也不会把"马屎兄弟"画的如此离谱，要知道这两位角色的形象可是早就深入人心的了。所以能干出如此丧病的事情来的，果然，只能是任天堂自己吧……（有种幻之神作的错觉）。

Email 活生生的焦躁症患者：VGtime 真能玩，居然把添田武人大叔请来跳《舞力全开 2015》，真没想到像"五仁叔"这种高层管理居然也能如此放下身段和玩家们互动，对索尼的好感剧增，打算十一时去买台国行主机外加《舞力全开 2015》回来玩玩了。每天晚上跳上一小时，我觉得应该能很快减掉身上的赘肉吧 orz。P.S.，直播时没让五仁叔跳《小苹果》太可惜了！

为了国行主机和游戏的推广，索尼中国也是使出了浑身解数啊。不过事实证明还是颇有成效的嘛～

看来以后有新作发售的话，干脆都得请五仁叔来试玩得了。

我觉得还是多体谅体谅五仁叔，毕竟不年轻了，体力终究有限，不如下次还是请索尼自家的 ShowGirl 来试玩吧。

你的重点根本就只有后半句吧！

Email 不叫卡敏的杂兵：《战争机器 终极版》如期推出，当年没机会玩上，所以赶紧入了一张，一边看游戏时光的直播一边自己玩，感觉真是精彩，当年没有接触这个系列简直是人生遗憾，幸好之前看了周五 UCG 的直播，被《5 分钟了解战争机器》科普了一下，又看过了游戏时光的专题站，赶紧入坑，目前已经火速打通了一般难度的战役，正在网战当中享受霰——额，是散弹枪秒人的快感。不知道各位小编目前游戏的进度如何。

说来惭愧，因为赶着制作杂志内容，我基本是见缝插针地在玩，当写下这段回信的时候，刚刚从马库斯家中找到了他老爸留下的兽族地道的资料，准备支援在被兽族围攻的巴德和柯尔，目前感觉战役部分整体重制力度很感人，但是制作组还是有一些技艺不熟练的地方，偶然会有小 BUG 和丢帧的情况，贴图刷新跟不上这个问题不严重，但硬要挑刺也是可以拿来一说的，不过本作确实是良心之作，无论有没有玩过《战争机器》，都推荐尝试。

饭老板来双打最高难度啊！

首先你得有一台 XOne……

我要蹭公家的！

然后你得有一盘游戏……

你不是买的数字版嘛，把 Home Gold 绑在公司机子上我就可以玩啦

最后你得有一个金会员账号……

……我们还是打分屏模式吧……

伪非滚粗！

Email 道德模范馒头卡：《超能陆战队》将加盟《王国之心 Ⅲ》！这个激动人心的消息想必八老师也已经听说了吧？来发表一下"获奖感言"吧！听说 11 月还会在日本举行一次 D23，小编们不妨来预测一下还会有哪些新的迪士尼世界登场吧！我赌 5 毛还会有《冰雪奇缘》！

现在呼声最高的迪士尼作品应该就是《冰雪奇缘》了，如果确实能加盟自然是极好的，再加上已经公布了的《长发公主》和《超能陆战队》，三个新世界也差不多了。不过老实说，我挺难想象在《冰雪奇缘》的世界中索拉会玩出什么新花样，反倒是《超能陆战队》，当初在看这部电影时就觉得好多桥段套进《王国之心》中也毫无违和！根据官方公布的概念图来看，在《王国之心Ⅲ》里，索拉将和大白一起挑战从异次元归来的无心大白，再联系一下《超能陆战队》的结局——坠入异次元前大白把自己的芯片（心）交给了 HIRO，失去了芯片的大白变成了无心——和《王国之心》的设定连起来居然毫无违和！再加上制作人一副 Master Xehanort 附体的样子，我大胆猜测这次"联姻"应该是早有预谋的！



韶关2015ACCG夏日祭天下聚会回顾

每年例牌的天下聚会在众多玩家的期盼下盛大开始，酷热很明显阻挡不了玩家们的热情，许多玩家早早的就进入会场到天下聚会区域嗨了。

这次聚会除了例牌的基佬战争《高达 VS 高达 FB》之外还新增了任天堂专区，各路任饭齐聚一堂，另外一边还有《Kinect 大冒险》体感娱乐，游戏虽旧但是趣味不减。

经过两天的狂欢，这次 2015ACCG 夏日祭天下聚会也在玩家的不舍中落下帷幕，感谢游戏带给我们的快乐，也感谢 UCG 的小礼品让聚会更欢乐，我们冬天再见！











编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

某期编辑部开会，秋沙雨的传说频道由于页数原因而不幸被砍，只能挪到下期。

这下可好了，秋沙雨又有《传说》新情报了。

啥新情报？

“传说频道这期被砍了”——这不就是新情报了吗？

这我都知道了还算什么新情报！

……这话说的似乎有点道理哎。

Email 鲜肉月饼：周五看到UCG深圳演播厅第一次做起了八点档直播，虽然有点生涩但导播方面似乎没有出那么多状况了。而且直播室换了地点，播片的时候又是另一边制作的内容，还挺有意思。不过最惊喜的还是第二天周六居然突发直播“五仁叔”跳舞，观众直逼10万人，编辑部果然是会玩的。

嘉宾跳舞娘那段我简直快要一口血喷到屏幕上了。咳咳，在这里我们要感谢导播君SOS同学，万事开头难，第一次直播八点档能有这样顺畅连贯的效果真的不容易。

上海VGtime直播室每次也都在挑战新的节目内容，所以各种突发状况也更容易出现。但随着直播次数和经验积累，我们都会将八点档越做越好的。也请读者观众们每周持续关注我们的直播间，多给我们提建议。

Email 阿米宝：玩3DS的小编们有没有听说一个新出的叫amiiqo的玩意儿？对，你没有看错，是把b倒过来再翻转然后大写（Q）的山寨名字。而且还似乎是个神器，对老任的DLC策略来说还真是道高一尺魔高一丈。那么问题来了，这东西到底值不值得买呢？

在amiibo推出的时候这种N合一的山寨周边就注定会应运而生，毕竟市场需求摆在那里，有些人只想要游戏内的东西，又不想为了那块塑料而入坑。那么三四百块一只的amiiqo或许就有它的价值。只是这东西现在还有限制，首先你需要有支持NFC的安卓手机，然后还要研究怎么导入数据。我感觉amiibo这种附加产品在实际游戏时并没有用得很频繁或者很有必要。况且如果是amiibo重度玩家，大概也不会放弃收藏实物的价值吧？

我与SNK的回忆 之 小编篇

SNK创作的众多格斗游戏想必是小编和众多玩家们的童年回忆，然而由于运营不善，进入本世纪以后，SNK先是宣布破产，将所有知识产权转入PLAYMORE公司之下，成立SNK Playmore，随后又在2015年8月6日被中国大陆公司收购。回顾它近三十年来在游戏界的打拼历程，曾经的辉煌与现今的零落，不免叫人唏嘘不已。小编们也写下了自己与SNK的回忆，就当是为了逝去的纪念吧。读者朋友们如果有什么想对SNK说的话，也欢迎来信告诉我们，我们将会整理出其中优秀的来信，放到“读编往来”栏目中。

第一次接触SNK还是表哥领进街机厅打《拳皇97》和《合金弹头》的时候。但身为一个三好学生，这样的机会确实屈指可数，而且都是拿着仅有的几枚街机币乱打一通，或者是围观陌生人玩陌生的游戏。因此比起游戏本身的名堂，街机厅的巨大机器和吵杂的氛围给我的印象要深刻得多。后来再接触SNK的游戏，就是PC上的模拟器了，不过这时候我已经意识到，当年之所以乱打一通，纯粹就是因为自己属于动作游戏苦手。然而最有意义的，还是那些我不一定能叫出名字，但是却在脑海里挥之不去的角色设计和画师，简直可以说是时代的结晶。

记得小时候放暑假的时候，跟带我入坑的表哥第一次去他家附近的街机厅，就是那种私人店面很小的那种，机器的种类也不多，但有一款游戏却同时吸引了我们俩驻足看了很长时间（没钱玩所以只能看）。起先是因为玩这游戏的两人大喊大叫的，看到游戏画面后我就彻底被那些帅气的角色和招式彻底折服了，当时印象最深的就是有个打醉拳会甩葫芦的老头，喝了葫芦里的酒还能喷火，打着打着还会躺在地上移动极其猥琐。当天晚上回到他家我们俩就在床上一边学着那些角色的招式、一边喊着听到的招式名开始真人模拟对战，结果因为太过吵闹被阿姨狠批了一顿并勒令睡觉，于是我俩只能蒙着被子打着手电愁着气用手指展开比赛，之后在他借给我的杂志上才知道这款游戏叫《拳皇97》。

小时候不擅长格斗游戏——其实现在也不擅长，所以《KOF》虽然红透中华大地所有街机厅，但我是绝对不碰的，于是当小伙伴们换了一兜代币去比拼“武艺”的时候，我就一个人静静跑去一旁玩同样大街小巷都见得到的《合金弹头》，视乎街机厅不同，我能玩到的版本也不一样，从初代到了3代都有，后期甚至还能偶然碰到有《合金弹头X》，甚至到了SNK已经开始“堕落”后，我还玩过开始有点丢失神髓的《合金弹头4》，其实游戏本身的乐趣基本还是集中在初代就确立下的那些元素，不过大胆的想象力和以当时水平看来极其漂亮的画面直到今天都让我感到非常赞叹。然后，就在最近，我已经感受到了SNK堕落的极致，因为我发现他们竟然出了个《合金弹头塔防》，就是硬把当年《合金弹头》的所有素材都拿来重复利用，做成了一个氪金要素众多的移动端游戏……难怪能够被国内发手游快钱财的厂商看中，SNK，干得好，可是我选择死亡！

由于小时候是个手残，根本玩不转格斗游戏（现在也是），所以对于SNK的印象大概就只有《合金弹头》了。不过由于家那边并没有什么街机厅，所有玩的大多都是模拟器，和小伙伴一起挤在电脑前双打《合金弹头》真是一段美好的回忆啊（望天）。

印象最深的无疑就是《侍魂4》了，小时候总缠着表哥打，因为不会复杂的连段干脆就选剑客，CD连斩简单粗暴，不过基本上都会被技术娴熟的表哥用剑圣的十四连斩教做人，输惨了就开始一通瞎按。于是每次最常听到的一句话就是：你别把我的手柄给按坏了呀……

关于SNK的第一印象就是“《KOF》系列”，由于小时候不怎么接触游戏，所以都是看我堂哥或我爸爸在玩，他们经常玩的就是“《KOF》系列”。再后来家里买了小霸王之后就有了张《合金弹头》的卡带，放假时就和堂哥一起玩《合金弹头》，不过小时候我的操作技术不咋的就经常只剩下我堂哥一个人在单打独斗……

以前格斗游戏接触得比较少，小时候错过了很多像KOF这样的SNK旗下的格斗名作，想想还是挺遗憾的。不过也不是完全没玩过SNK的游戏，玩得比较多的应该就是“《合金弹头》系列”了，当时是被火爆的场面以及独特的人设所吸引，不过游戏的难度对于当时的我而言还是比较高的，经常要花费很多代币。如今像这样的横版射击类游戏已经非常少了，希望该系列还能有续作推出吧。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品







大奖：XboxOne太阳镜1个、XboxOne主题手提袋1个
XboxOne主题海报1张

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你在暑假(或者学生时期的暑假)里曾遇到过什么与游戏有关的事吗？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 9 月 21 日，以发件日为准。

本期问题

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

373 期奖品

大奖：Capcom《怪物猎人》系列艾鲁猫玻璃杯 1 个
《战国 BASARA4 皇》制作人签名海报 5 张

玻璃杯得主：

jalinyu@sina.com　俞冠乾

海报得主：

491577970@qq.com　希卡利
zhenmax@163.com　水晶色枫叶
1852434749@qq.com　MINE* MIKU
charles99@163.com　charles99
1255641711@qq.com　RICO

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

无锡市 沈富康：我叫做沈富康，现在是一名武警士兵，我在半年前也曾给UCG 寄过信，也就是年终抽奖活动的获得者。看了 375 期和战友帮我特别留着的 374 期杂志我十分开心，各位老师你们可能不知道，现在当兵中有很多人也喜欢看《游戏机实用技术》，半年前我买杂志还是很轻松的，但自从 95 届新兵来了以后买杂志的难度就加大了，每次去买杂志总是被抢购一空，这让我感到十分郁闷，特别是在前段时间上午刚进货，我下午就去买，20 本一上午就没了而且还是同一部队的人买的，现在我只好靠部队出车人员才能好不容易买到。关于 375 期杂志，我的评价是十分好，特别是关于“墨菲斯计划”的消息，让我和战友十分期待。我更感兴趣的是关于“舰娘”的消息，没办法，我对军事题材和美少女没有抵抗力啊！

我打算在十月份休假的时候去买一台 PSV，看了杂志之后我想问一下各位老师们，PSV 会出 PSV-3000 型号吗？还有就是关于八重樱提到的螺蛳粉，身为一个吃货我问了一下广西的老班长，发现螺蛳粉是酸辣味的，我最讨厌的就是酸味了，看来与这道美食无缘了啊！最后一个问题就是关于国产游戏机“芒果玩”，它可以玩索尼和微软的游戏吗？

居然能收到部队里来信，实在让人惊喜万分，而且居然还是一名提督！该不会也是为了舰娘而买 PSV 的吧，总觉得某句话要应验的节奏啊。回归正题，PSV 目前还没公布要出 3000 型号的计划，SCE 目前应该把重点放在 PS4 上，所以推测 PSV-3000 型应该短时间内都不会公布，所以想买的话放心买就对了。至于关于“芒果玩”，这台主机主要是针对 Steam 游戏，所以直接玩 PS 和 XBox 平台的游戏应该是不行的，不过目前很多大作都有出 Steam 版，所以作品阵容方面不用担心。

Email 天天舞人：想问一下为什么每次国外展会都会轮到稀饭这厮，美国去了，德国去了，接下来是不是还要去日本啊！感觉这其中一定有猫腻！

稀饭之所以经常有这样的机会，和他自身的能力有很大关系。首先他能写能拍能说，如果是很多人一起去，他的长处还显不出来，人一少就显得相当可贵。而且稀饭说得一口好英语，这也是他能够到处出差的一大原因。至于日本去不去，大家可以拭目以待。

Email 刹帝利：UCG 能否在每期杂志上刊登一下未来 15 天的直播计划，也方便我们到时候去捧个场凑热闹呢？

其实我们也很想这么做，但现在游戏到手的时间不定，实体游戏有可能偷跑，下载游戏有可能因为网速关系下不动，因此很难提前定下来。不过这个问题的解决方法也很简单，就是多关注官方微博，一有新的直播活动我们就会及时发布的。另外也请记得周五晚上看 UCG 和 VGtime 的联合直播活动。

微博 666：上周末看 UCG 和 VGtime 的直播，真是闪瞎了眼——你们居然把添田武人请来直播跳舞。虽然大叔的舞步不怎么标准，但还是看得我们泪 PENG 流 FU 满 DA 面 XIAO。今后这样的节目还会常有吗？比如把板垣伴信请来打《铁拳》，小林裕幸请来玩《无双》之类，肯定精彩！

不得不说我们的武人叔确实很拼。他在来到上海直播间之前，刚刚结束了对国行游戏店的一轮考察，然后就马不停蹄地上镜跳舞，真是让我们肃然起敬。这样机会今后不能说没有，但确实比较难得。毕竟大部分制作人来中国本身就是一件很罕见的事情，再要抽出时间来直播就更麻烦了，需要在来中国之前就沟通清楚。不过你举的这两个例子，究竟是踢场子吧？



小编寄语

努力工作,拼命玩!

八重樱

本期个人签名
装饰手帐就是个开脑洞的过程,一不小心就开歪了。



★自从父母搬来和我一起住以后,饮食方面一下子规律了起来,因为一日三餐全部都由他们来搞定。这的确是件好事,不会吃地沟油是一方面,我还省了不少饭钱,但是老人家完全是按照他们的做饭习惯来安排饮食的,使得菜谱基本固定。早餐:烧饼加肉或鸡蛋,配麦片;午餐:清蒸鱼、青椒炒虾、红烧鸡翅三样轮着来;晚餐:杂粮粥。啊啊,真的好想吃麦当劳啊……

☆为了愉♂悦地享受《动物之森 欢乐家庭设计师》中的打工仔生活,我入手了10包amiibo卡,也就是30张。这个卡呢,一包里1张SP卡+2张普通卡,第一弹一共有100张,其中SP卡17张。按理说10包卡开出重复卡的概率并不算很高吧,但即便如此,我还是开出了2种重复的SP卡,并且其中一张卡重复了3张。大家好,我是非洲村长。

乙太

本期个人签名
65包2橙,于是我合了一张金色瓦里安。



●《炉石传说》终于在此前开放了新资料片"冠军的试炼",我也如愿地在半夜第一时间打开了囤积了近一个月的卡包,于是就有了本期的个人签名,金色的瓦王果然帅气……不过脸黑归脸黑,资料片的新卡还都是挺有意思的,其中也不乏一些强力单卡。可以预见的是,几个月后的天梯环境又要发生大规模变化了。

●抽空看了《花与爱丽丝杀人事件》,本来还担心岩井俊二做的动画会雷,不过看完之后深感2个小时没有白费。作为电影的前传,这部剧场版动画已经足够出彩了,尤其是从剧情编排上而言,直接将真人演出渲染成2D的表现方式也毫无违和感,强烈推荐。最后不得不说的是,虽然见不到苍井优和铃木杏再次同台共演,但是能听到电影原班的配音也足以让人满足了。

三日月

本期个人签名
九月主题:防火防盗防剧透,然后顺便剧透一下正在等中文版发售的人(笑)。



《大家都去海底城》无疑是个很有特色的游戏,无论是画面、音效还是剧情都可圈可点。这些我都明白,但为什么移动速度这么慢。

九月的重头戏无疑是《潜龙谍影V 我头上的角有点疼》,但除此之外,其实九月还是有不少有趣的游戏,就个人而言,《疯狂麦克斯》和《NBA 2K16》也是不容错过。当然,你问我九月的真正重头戏是什么,那当然是国庆长假啊!(被拖出去)

送走了科隆,迎来了TGS。说到TGS,我关注的点有且只有一个:女神异闻录5的发售日到底是什么时候啊!

胜负师

本期个人签名
《愤怒的小鸟2》240关全3星达成!



【铂】两个月前开坑的国行版《雷曼 传奇》缓慢填坑中,真的是超好玩的平台动作佳作!每日挑战和每周挑战真是让人欲罢不能,而且看前十名的成绩总感觉他们和自己玩的是两个游戏。给自己加个油!

【金】很同意这样的一种评价:"好声音"唱得再牛X,也就是个规格很高的卡拉OK大赛。所以我个人更喜欢"好歌曲",毕竟每首歌都会有新鲜感。下一季"好歌曲"是什么时候来着?

【银】八月下旬回了趟老家,把过完暑假升级成小学生的胜子接回来。同时也受朋友邀请去有"人间天堂"美誉的杭州转了转。虽说时间有限,只跑了灵隐寺和西湖两个景点,但《济公》与《白娘子传奇》,也算是我们这代人的集体回忆,特别是天空还下着小雨,绝对是不虚此行。

【铜】儿子问我们家再生一个弟弟要罚多少钱?我说大概三十万吧。他又问那生妹妹呢?我说也一样。儿子怅然若失道,那我是不是"免费"的?简直笑CRY!不过我觉得现在的娃不是所谓"充话费送的",而是免费下载的,只不过要把孩子陪养起来你得疯狂课金,五位数的小学学费让我深刻地认识到了这一点。

哪尼

本期个人签名
neXt39,SGEA你就别卖关子了。



◆看《超能陆战队》的时候,就已经忍不住各种脑补和《王国之心》的联动,没想到这次D23上直接就确认加入《王国之心3》,剧情还是衔接在电影之后。相比那一头扎点不断的《FF15》,《KH3》果然令人安心许多。有迪斯尼这个大靠山当后盾就是不一样!

◆最近在补《侦探歌剧:少女福尔摩斯》,原本这种是属于我看到画风就直接放弃的作品,并且自己并不非常热衷搞笑题材。不过经历了海爷→森森森→相关生放送节目等复杂的历程,抱着尝试的心态结果一发不可收拾,连我自己都无法理解为什么可以忍受自己的智商一次次地被打成负数……

稀饭

本期个人签名
手机换回了iPhone,得赶紧凑钱买台Surface来证明一下自己的"清白"。(误)

【游】转投数字版阵营转眼也有一年多了,最大感受就是——XOne硬盘要炸啦!500GB的空间是真的妥妥不够用,删游戏的酸爽已经体验得快要吐了,在目前直接入一台大容量硬盘XOne不太现实的情况下,看来只能走外接硬盘这条路了,毕竟年底的游戏狂潮又要来了,到时候简直是玩都玩不过来,哪来还舍得删。

【剧】最近碰上美剧档期比较尴尬,除了补补《末日孤舰》第二季的进度,基本就是看了三部新剧的试映集,反倒是一直没有碰过的动画,最近抽风似地补了一下《食戟之灵》的进度,虽然漫画早就看到最新连载了,但有的情节在动画当中经过声优演出和背景乐烘托,看起来还真是份外热血。不过总体来说,我的观点还是不变,漫画动画都看一遍同样的情节还是太浪费人生了,这种事情以后不能多干啊。

【书】原本最近入手了《忍者杀手 火烧新崎玉》中文版第四本,还想着自己是不是追上连载进度了,结果因为要做《忍杀》的特企查了一下小说出版进度,顿时吓尿,原来原作都已经出了十几本了,要等中文版全部填完坑不知是要等到何年何月啊——但我这种暗暗窃喜的心情又是怎么回事呢?

【画】一段时间没看《UQ HOLDER!》,最近抽空追上了进度,才发现涅吉在《魔法老师》里起码是中后期才掌握的雷天大壮竟然已经被刀太在90话的时候就学会了,肉松你这给主角开挂的方式已经有点走入少年漫画套路的征兆了哦……



梦叶

本期个人签名
存钱模式开始!

@去年就预定的HT雷电终于到手了，这下自己的“超可动收藏计划”终于可以告一段落，接下来就要进入初始摆拍阶段，然而……我还买不起相机（哭），幸亏单位有合适的单反和镜头在攒够钱之前刚好可以用来练练手，不过虽然目前再没什么能吸引我剁手的，但如果之后HT或者千大爷再公布一款超可动的士官长的话估计自己也只好边打脸边买买买了。

@果然《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的中文版最起码也要等到年底，鉴于自己目前这个职位想不被剧透简直就是个笑话，所以我已经决定在那之前先去把所有相关内容都陀个遍，之后如果有人给我透一个我就给他透两个！哼哼！简直机智！



◀感谢《模魂志》的吉姆大大协助拍摄!

纱迦

本期个人签名
想吃日本拉面!

★最近又曝出一大批中文游戏的消息，连《黑手党Ⅲ》据说都有中文。形势如此大好，然而玩游戏的时间却大幅减少了，真是羡慕如今的学生朋友们。

★最近每周UCG和VGTIME都会在周五晚上8点进行大型直播活动，8月21日轮到深圳站首播。为了办好这档节目，编辑部上下也是花了相当长的时间，最终出来的效果还行。我也作为嘉宾说了下SNK的故事。各位有兴趣的话记得每周五晚上来斗鱼官方频道看看哦!

★写下这段文字时，《MGS5》还没发售。由于小岛的离职，本作已经注定将成为一代神作。可以想像，《MGS5》所有的锅都是Konami的，人们不会说小岛有问题。真不知道为什么Konami会变成这样，要知道FC时代它可是我最喜欢的游戏厂商，甚至到了一听到那个招牌的暂停音效就可以给游戏打满分的地步。改天有空在直播里和大家聊聊吧!

★说件7月底去VGTIME那边玩的趣事。他们办公楼里有台福利饮料机，所有饮料价格都比正常价格便宜两元。比如恒大冰泉就是2.5元，红牛就是4元，而可乐和雪碧就是……5毛。看到这个价格我真是不寒而栗，如果我们这边也有这样的福利，我估计早就因为喝太多碳酸饮料而得痛风了吧?

秋沙雨

本期个人签名
多事之秋。

☆《TOZ》的设定资料集到手之后我整个人都受到了不小的冲击，设定集发售前做了一次考据，结果是三分之一对三分之一错，剩下的三分之一在设定集里依然没说。设定集的年表要比Fami通攻略本上的详细不少，也给了不少足以让我动摇的信息量，不过就长度而言依然比不过当年《TOX》设定集里整整两页的年表，有些地方看得出来官方还是藏着掖着，当然这也不妨碍我等考据党脑洞大开。

★最近新开了乙女游戏专栏“Otome Dream”和噬神者专栏“芬里尔情报部”感到十分开心的同时也感觉工作量一口气增加了不少，加上最近因为感冒而偏头疼，真算得上是“痛并快乐着”。这次《GER》会在TGS有生放和试玩也是十分令人期待，同时也默默祈祷着Lalabit别再来限定版了……

宇宙人

本期个人签名
E3两发捞到瑞穗，然而大建还是不出货怎么破。

☆上个月开坑了《混沌之子》，不过因为之前买的是PS4版，所以上个月底去香港的那几天因为没法看而总是感到心里不舒服，最后还是忍不住多买了张PSV版，心想总算可以在外面或者被窝里用零碎的时间读一读了，没想到回来月初的时候沉迷于《魔法少女育成计划》，而月中又要肝“夏活”，结果整个8月份几乎没碰过这游戏，所以说热情这种东西真的很微妙，一旦冷了就很难提起干劲了。然而游戏都买了两张，我觉得挤还是得挤时间把它读完才行——至少要在今年内。

☆年初跟别人闲聊的时候我就说过“有闲钱与其买股票，还不如囤点日元吧”，结果这句话在这个星期应验了，股市在狂跌，日元反而像“大奇迹日”那样在飙升（其实是RMB在跌），简直不能更High，然而既然我都预料到了……年初为什么没去囤日元呢……为什么……

初心者

本期个人签名
经验又一次告诉我吃现的成本比预定的风险低得多。

两年前的8月20日，是我在编辑部上班的第一天，今年的8月20日，在编辑部下班之后，有幸在国内听到了VGL交响音乐会。虽然这并没有什么特别含义，但想起来还真是有点巧。这场VGL和想像中的交响乐音乐会差异还蛮大的，因为意外地安排了不少摇滚的曲子，对不怎么爱听摇滚的我而言刺激有点大。好在他们也用心准备了一些颇有意思的插曲，尤其是上半场最后一首《塞尔达传说》交响组曲。据说现场的指挥正是该系列周年原声大碟的指挥家，她笑说自己就像是《风之杖》里面挥舞着指挥棒的林克一样指挥着乐团，而且还有音乐全能的美女COS林克演奏笛子。（上台前三日月还说她会COS塞尔达还是林克呢，结果真的是女林克……）组曲演奏期间，坐在前几排的某位玩家果然举起了他带进场的那把疑似“大师之剑”的长剑。于是在这每一秒都洋溢着玩家们的爱的音乐会上，这一幕尤其让我动容。

伽蓝

本期个人签名
Kept you waiting,huh?

是的，《幻痛》终于要来了，对于我来说，MGS这个系列给我带来的回忆远远超过了游戏的本身。每个人的童年都有一个表哥型人才的存在，我也无可避免地有一个长期蹭玩我主机的表哥，但至今仍然忘不了当年和他一同攻关初代的情景。后来的学生时代省吃俭用为了MGS2买PS2，为了MGS4买PS3，这个系列也渐渐成为了游戏与生活间的一个小信标。

转眼十几年过去，表哥已是为儿子就读小学注册事宜而奔波的父亲，早已不碰游戏的他直到今年的春节才借去了我的PS3，目的就是体验传说中的MGS4……其实现在对于他来说游戏是什么呢？虽然小时候暗自立誓玩一辈子的游戏，但随着年龄增长，深感“沉迷”游戏变得越来越难，因为要分身的东西实在太多了。

哦对了，昨天他突然告诉我，那家几乎吸干了我从小到大的零花钱的游戏模型店突然结业了，超过20年的老店如今只剩下虚掩的铁闸门和打折清货的商品，身在外地的我甚至连再去逛一圈的机会都没有，心里不禁有些忧伤。我想，老板只是想休息一下好好打《幻痛》，一定是这样罢了。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.09.01-2016.04.26

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近期游戏发售信息总体没有什么变动，但有数款值得玩家关注的游戏都进行了延期，首先是《无夜之国》在早前宣布延期后，现如今再次延期到 10 月 1 日发售，而《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》以及《彩虹六号 围攻行动》都有幅度比较大的延期，但慢工出细活，只要最终成品足够完美，那么这段时间的等待也是值得的。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
8 日	撕纸小邮差 拆封	Tearaway Unfolded	SCE	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
24 日	传颂之物 虚伪的假面	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	NBA Live16	NBA Live16	EA	体育	美版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
1 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
7 日	未知海域 内森・德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	中文版
20 日	热情传说	Tales of Zestiria	BNEI	角色扮演	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
22 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
29 日	噬神者 复活	ゴッド イーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	求生档案 天空的彼端	イグジストア－カイヴ －The Other Side of the Sky－	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	极限竞速 6	Forza Motorsport 6	Microsoft Game Studios	竞速	中文版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	NBA Live16	NBA Live16	EA	体育	美版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
17 日	生化危机 启示录 2	BIOHAZARD REVELATIONS 2	Capcom	动作冒险	中文版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	传颂之物 虚伪的假面	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	限界凸起 萌象水晶	限界凸起 モエロクリスタル	Compile Heart	角色扮演	日版
30 日	东京异境	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版
2015 年 10 月					
1 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
8 日	在迷宫地下死去	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
15 日	激次元组合 布兰＋海王星 VS 丧尸军团	激次元タッグゲイムブラン＋ネプテューヌVSゾンビ军团	Compile Heart	动作	日版
20 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版
22 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
29 日	夜游	夜回	日本一	动作冒险	日版
29 日	噬神者 复活	ゴッド イーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	半野少女 2	クリミナルガ－ルズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
26 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
26 日	求生档案 天空的彼端	イグジストア－カイヴ －The Other Side of the Sky－	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的假面	うたわれるもの 伪りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
1 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレ－ドア－クス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
2015 年 12 月					
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オ－ディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
10 日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX	モンハン日记 ぽかぽかアイル—村 DX	Capcom	模拟经营	日版
17 日	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	任天堂	角色扮演	日版
2015 年 10 月					
15 日	七龙战记Ⅲ 代码 VFD	セブンスド ラゴン III code:VFD	SEGA	角色扮演	日版
23 日	塞尔达传说 三角力量英雄	The Legend of Zelda: TriForce Heroes	Nintendo	角色扮演	美版
2015 年 11 月					
12 日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン 2：ブレイブニューワールド	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
28 日	怪物猎人 X	モンスタ－ハンタ－クロス	Capcom	动作	日版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
10 日	超级马里奥制造	Super Mario Maker	Nintendo	平台动作	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
2015 年 11 月					
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
20 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	动作射击	美版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

09.01 潜龙谍影Ⅴ 幻痛

多机种 动作冒险

■Konami
■对应机种为 PS3/X360/PS4/XOne

推荐度 S



作为冠上 5 代之名的真正形态，《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的故事紧接《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》，讲述了 BIG BOSS 在陷入长达 9 年的昏迷后向“Cipher”复仇的故事，这段故事也将补完“《潜龙谍影》系列”整个历史中缺失的一环。本作的最大特征是系列首次采用的开放世界地图，并加入了大量全新的元素，使得游戏的自由度大增，玩家可以完全自由地选择攻关的方式。在《潜龙谍影 和平行者》大受好评的策略玩法也经过大幅进化后加入到本作中，玩家可以在其中过一把“首领”瘾。

09.01 疯狂麦克斯

多机种 动作射击

■WB Games
■对应机种为 PS4/XOne

推荐度 B



本作改编自最近刚上映的同名电影，给玩家呈现出一个末世而且疯狂的世界。和原作一样，各式各样的车辆在玩家的冒险之旅中扮演着重要的角色，玩家还可以在冒险途中收集各种的零件来组装和强化车辆。战斗系统和同社游戏《蝙蝠侠》系列”类似，但更加暴力且拳拳到肉的打击感更能展现末日世界的暴力美学。除了战斗之外，玩家还需要在荒土上搜索各种资源来强化自己。车辆战斗会成为本作的主要组成部分之一，引擎轰鸣的各式肌肉车和拳拳到肉的战斗更是能让玩家热血沸腾。

09.08 撕纸小邮差 拆封

PS4 动作

■SCEA
■无对应周边

推荐度 A



之前 PSV 上的创意之作再次登录 PS4 平台，本作将拥有全新的故事，纸艺的世界也将再次遭遇危机。本次主力宣传的角色不仅变成了女性小邮差，游戏也将充分利用 PS4 的 Daulshock4 手柄，结合手柄的触控板、六轴感应、光条以及麦克风等功能，游戏将会增加更多有趣的创新玩法，甚至还有配套的 APP 可以让玩家做出自己专属的剪纸作品，游戏还包含丰富的收集与解谜内容，别具风格的音乐也是游戏的一大亮点，配合简单易上手的操作绝对能带给玩家轻松愉快的游戏体验。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级机器人大战BX	20 40
动物之森 欢乐家庭设计师	20 64
怪物猎人X	24
口袋妖怪 超不可思议的迷宫	21

PS4

FIFA 16	光盘
Hob	4
彩虹六号 围攻行动	光盘
传颂之物 虚伪的假面	34
毁灭战士	光盘
空之舟Q	4
毛线小精灵	32 光盘
数码宝贝物语 网路侦探	光盘
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	28
天生战狂	光盘
未知海域 内森・德雷克收藏版	光盘
淹没之城	20 67
召唤之夜6 失落的境界	4
众往归所	20 57
最终幻想ＸⅤ	光盘

PS3

FIFA 16	光盘
传颂之物 虚伪的假面	34
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	28

PSV

传颂之物 虚伪的假面	34
空之舟Q	4
奇迹少女祭	36
数码宝贝物语 网路侦探	光盘
召唤之夜6 失落的境界	4

Xbox One

FIFA 16	光盘
Hob	4
彩虹六号 围攻行动	光盘
光环5 守护者	光盘
毁灭战士	光盘
极限竞速6	光盘
毛线小精灵	32 光盘
天生战狂	光盘
淹没之城	20 67
最终幻想ＸⅤ	光盘

X360

FIFA 16	光盘



《恶魔三全音》游戏黄金眼《游戏月旦评》《最上游》
等众多精彩视频正在热映中!

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，
即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游
游戏中的
十大二战热门题材

UCG 2015
科隆游戏展纪行

现场试玩实录
光环5 守护者
正当防卫3
除暴战警3

周五八点档 游戏好时光
大话SNK

诚实预告片
巫师3 狂猎

新作影像集锦

最终幻想ＸⅤ
未知海域 内森・德雷克收藏版
光环 5 守护者
天生战狂 | 毁灭战士
彩虹六号 围攻行动
极限竞速 6 | FIFA 16
毛线小精灵
数码宝贝物语 网路侦探

电影前线

蝙蝠侠大战超人 正义黎明 | 死侍
火星救援 | 绝命海拔

ENDING SONG

《RWBY》日文版宣传影像

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①超级机器人大战BX　BNEI②　策略角色扮演③
3DS④　⑤スーパーロボット大战BX　⑥日版
2015年8月20日⑦　本地1人⑧　对应年龄：全年龄⑨
售价为6640日元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________

战场上的“星光”
打造你的专属“星之偶像”



弧光之源 无限
ルミナスアーク インフィニティ

机种：PSV
类型：策略角色扮演
发行商：Marvelous
发售日：已发售

UCG微店 购书4大优惠

快递优惠 返现优惠 秒杀活动 分享有奖

1. 优惠期间，快递费仅收2元，满28元快递包邮！
2. ACG书店淘宝店买家到UCG微店预订379期杂志可获返3元现金！（预订期间在订单留言旺旺号）
3. 超低价秒杀活动，给你大大的惊喜优惠！请关注UCG的微信和微博，秒杀活动的时间会提前发布。
4. 在商品页点击“点我有奖”，将UCG微店商品分享给朋友，让朋友也来UCG微店享受优惠的同时，你也能得到奖金哦！

UCG微店支持PC和移动端，支持支付宝和微信付款（需在微信中访问微店）。
从vd.ucg.cn直达UCG微店，也可以从UCG微信公众号“UCG1998”的菜单进入，
还可以百度一下“UCG”，从UCG导航页（ucg.cn)去微店。

UCG微店



PSV专辑

实用与收藏兼备的PSV权威专辑
大16开208页+影像DVD光盘

VOL. 14

-Vita企划-

新起点——PSV千万销量纪念特企

总结PSV一路走来的历程

-Vita劲作-

盗贼遗产 | Persona4 彻夜热舞 | 太鼓之达人 V版 | IA/VT 七彩斑斓 | 混沌之子 ……
奖杯攻略为你开路，刷得根本停不下来！

-Vita攻略-

不可思议的幻想乡 欲望之塔|影牢 另一个公主 | 英雄传说 空之轨迹FC 进化版
绝对迎击战争 | ToHeart2 迷宫旅人 | 迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印
详尽的指引，不浪费你的每一秒时间

已上市，全国报刊亭有售



掌机王SP

全彩32开288页+DVD光盘

VOL. 237

暑期档4大攻略袭来！

超级机器人大战BX（3DS）
系统详解+关卡攻略，游戏方方面面一网打尽！

万亿魔坏神（PSV）
系统详解+推荐战法，并收录真结局达成条件，为您详尽解析这款充满个性的作品！

光之巨人（PSV）
系统介绍+全角色技能树详尽解析，主线流程攻略+难点奖杯打法说明。还有什么不明白！

光辉圣约（PSV）
推荐打法+系统详解+所有女性角色攻略要点，把妹攻关两不误~

赠品是《万亿魔坏神》贴纸哦！

预定9月中旬上市，全国报刊亭有售